Amberstar

Amberstar

INHALT

AmberStar

Handbuch

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten AMBERSTAR sind garantiert frei von Viren. Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. **Nur so** können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat. Die Thalion Software GmbH erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden!

LADE- UND INSTALLATIONS-ANLEITUNG

Das Programm AMBERSTAR wird Ihnen auf drei Disketten und mit dieser Anleitung geliefert. Ergänzt wird das Spiel durch eine Karte, eine Novelle und eine Runentabelle. Die letzten drei Gegenstände werden Sie im Laufe des Spieles an verschiedenen Orten finden. Lassen Sie sich den Spaß und schauen Sie sich die Karte, die Novelle und die Runentabelle erst an, wenn Sie sie in Ihrem Abenteuer mit Ihrer Party tatsächlich gefunden haben.

Übrigens... Alle Texte des Spieles, ob auf dem Bildschirm oder in den beiliegenden Dokumentationen, sind in Deutsch gehalten.

Für beide Rechnersysteme (Atari ST und Commodore Amiga) gilt, daß das Programm nicht von den Original-Disketten spielbar ist. Der Grund ist, daß während des Spieles die Daten des Programmes verändert werden. Sie müssen AMBERSTAR also für jedes neue Abenteuer erneut auf Diskette oder Festplatte installieren.

INSTALLATION AUF DISKETTE

Sie benötigen drei eigene Spieldisketten. Beachten Sie, daß durch die Installation auf den Spieldisketten alle Daten gelöscht werden!

- Vergewissern Sie sich, daß die Original-AMBERSTAR-Disketten schreibgeschützt sind (Schreibschutz-Loch **offen**).
- Legen Sie die Original-Diskette 1 in das interne Laufwerk (A: bzw. DF0:) ein und schalten Sie dann den Rechner an.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

LADEN VON DISKETTE

Legen Sie die Spieldiskette AMBERSTAR 1 in das interne Laufwerk (A: bzw. DF0:) ein und führen Sie ein Rechner-Reset durch (Reset-Knopf oder Tasten-Kombination Control – Alternate – RShift – Del bei ST, bzw. Tasten-Kombination Ctrl – A – A bei Amiga). Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Sie benötigen auf der Partition, auf der AMBERSTAR installiert werden soll, etwa 2,5MB freien Platz (2.621.440 Byte). Die Installations-Routine legt auf der gewählten Partition einen Ordner AMBRSTAR an, in den alle Daten und das Programm kopiert werden. Auch für die Festplatte gilt: Soll das Programm ganz von vorne, also neu gestartet werden, muß AMBERSTAR neu installiert werden.

- Starten Sie Ihre Festplatte und den Rechner.
- Legen Sie die Original-Diskette 1 von AMBERSTAR in das interne Laufwerk des Rechners (A: bzw. DF0:) ein.
- Klicken Sie das Laufwerkssymbol A: bzw. das Disketten-Icon der AMBERSTAR-Diskette 1 doppelt an.
- Klicken Sie das Programm INSTALL doppelt an.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

LADEN VON FESTPLATTE

Öffnen Sie die Partition, auf der Sie AMBERSTAR installiert haben, öffnen Sie dann mit einem Doppelklick den Ordner AMBRSTAR und starten Sie dann das Programm AMBRSTAR wiederum mit einem Doppelklick.

DER CHARAKTER-EDITOR

Jedes Mal, wenn Sie AMBERSTAR auf Festplatte oder Diskette installieren, erscheint zuerst der Charakter-Editor. Unter der Party-ID (Identifikation) finden Sie rechts den Steckbrief Ihres Helden, darunter das Icon-Feld und links davon ein Feld, in dem die Eigenschaften des Charakters angegeben werden. Diese Eigenschaften sowie einige Daten des Steckbriefs bestimmen Sie mit diesem Editor.

Der Ziffernblock der Tastatur entspricht in der Anordnung den Tasten des Icon-Feldes:

- 1 Mit den Würfeln werden die Eigenschaften per Zufall gesetzt. Sie können dieses Icon beliebig oft anklicken.
- 2 Setzt das Geschlecht des Charakters auf weiblich.
- 3 Setzt das Geschlecht des Charakters auf männlich.
- 4 Geben Sie Ihrem Helden einen Namen der bis zu 15 Zeichen lang sein kann.
- 7 Wählen Sie ein Portrait für Ihren Helden.
- 9 Klicken Sie dieses Icon erst an, wenn alle Daten zu Ihrer Zufriedenheit gesetzt sind.

Wenn Sie den Charakter-Editor verlassen haben, können Sie ihn im gestarteten Spiel auch dann nicht wieder erreichen, wenn Sie das Programm nach dem Abspeichern eines Zwischenstandes erneut starten! Der Charakter-Editor wird immer nur nach dem **ERSTEN** Start einer neuen Installation geöffnet!

DER BILDAUFBAU, DIE STEUERUNG

Das Bild ist in fünf Bereiche unterteilt: die Party-ID ist am oberen Bildrand, das Graphikfenster links darunter, die Anzeigefelder für besondere Gegenstände und Zaubersprüche sind auf der rechten Seite, und das Kontrollfeld ist rechts unten.

Sie kontrollieren das Spiel mit der Maus oder dem Ziffernblock der Tastatur. Im folgenden Text werden die beiden Maus-Tasten mit LMT für Linke-Maus-Taste und RMT für Rechte-Maus-Taste abgekürzt. Die Ziffertasten [1] bis [9] entsprechen den Funktionen des Kontroll-Feldes, die auch mit der Maus gewählt werden können.

DIE PARTY-ID:

Für jeden der sechs Charaktere Ihrer Party steht in der Party-ID (Identifikation) ein Bild mit zwei Balken und einer Sonderanzeige rechts davon. Unter dem Bild steht der Name der Person. Wird der Name in heller Schrift dargestellt, ist diese Person aktiv. Der aktive Charakter führt alle Aktio-

nen – wie zum Beispiel SPRECHEN, SUCHEN – aus. Der linke der beiden Balken gibt die Menge der verbliebenen Lebenspunkte an, der rechte die Spruchpunkte, also seine Leistungsfähigkeit als Magier. Über den beiden Balken werden besondere Zustände der Person angezeigt, wie zum Beispiel Krankheit, Wahnsinn oder Blindheit.

Mit der LMT kann die aktive Person gewechselt werden. Ausgeschlossen sind alle Charaktere, deren Zustand ein aktives Handeln unmöglich macht. Klicken Sie das Bild des gewünschten Charakters an. Die Tasten [1] bis [6] des Tastenfeldes entsprechen dieser Funktion.

Immer, wenn die Party-ID mit dem Maus-Zeiger erreichbar ist, kann mit der RMT die erste Status-Seite des Charakters aufgerufen werden. Die Funktions-Tasten [F1] bis [F6] rufen die zweite Seite der Inventur des zugehörigen Charakters auf.

DIE ANZEIGEFELDER:

Im oberen der beiden Anzeigefelder werden Gegenstände dargestellt, die der Party hilfreiche Informationen geben, wie zum Beispiel ein Kompaß

oder eine Uhr. Diese Gegenstände erwirbt oder findet die Party während des Abenteuers. Im Anzeigefeld der magischen Sprüche werden temporäre Zaubersprüche als Symbole dargestellt.

DAS KONTROLLFELD

Je nach Notwendigkeit wird hier der Icon-Satz für Bewegungen im 2D- bzw. im 3D-Bild angezeigt, oder nach Umschalten mit der RMT die Aktions-Icons. Mit der LMT wählen Sie eines der Icons. Die Tasten [1] bis [9] des Ziffernblocks entsprechen in ihrer Anordnung immer den neun Icons des Feldes.

DIE BEWEGUNGS-ICONS

Abhängig von der Darstellung des Ortes, an dem sich die Party befindet, steht Ihnen entweder der 2D- oder der 3D-Icon-Satz zur Verfügung.

Die möglichen Richtungen des 2D-Satzes sind:

Ziffernblock	Cursor-Block	Icon	Richtung
7		↖	Nord-West
8	↑	↑	Nord
9		↗	Nord-Ost
4	←	←	West
5		Zzz	Pause (5 Spielmin.)
6	→	→	Ost
1		↙	Süd-West
2	↓	↓	Süd
3		↘	Süd-Ost

Die möglichen Richtungen des 3D-Satzes sind:

Ziffernblock	Cursor-Block	Icon	Richtung
7	Insert	↰	Linksdrehen 90 Grad
8	▲	▲	Geradeaus
9	Clr Home	↱	Rechtsdrehen 90 Grad
4	◀	◀	Ohne drehen links
5		Zzz	Pause (5 Spielmin.)
6	▶	▶	Ohne drehen rechts
1		↶	Linksdrehen 180 Grad
2	▼	▼	Ohne drehen zurück
3		↷	Rechtsdrehen 180 Grad

DIE AKTIONS-ICONS

Drücken Sie im Kontrollfeld die RMT, erscheinen die neun Aktions-Icons. Alle Icons, deren Funktion in der aktuellen Situation nicht möglich sind, oder deren Funktionen durch den aktiven Charakter nicht ausgeführt werden können, werden hell schraffiert dargestellt und können nicht gewählt werden. Die Funktionen gelten, soweit es sich nicht um allgemeine handelt, nur für den aktiven Charakter. Die Tasten des Ziffernblocks entsprechen in ihrer Anordnung den neun Icons. Der Cursor nimmt im Bild immer die Form der gewählten Aktion an. Die Funktionen sind von links unten (Taste [1]) nach rechts oben (Taste [9]):

- **Kartenzeichner** ([1] - Karte), nur im 3D-Modus aktiv; zeichnet automatisch eine Karte des Labyrinths mit, in dem sich die Party befindet.
- **Kampf-Formation bestimmen** ([2] - Figuren); ermöglicht Ihnen die Aufstellung der Mitglieder Ihrer Party für die nächste Kampfrunde zu verändern.

– **Optionen** ([3] - Diskette); Sonderfunktionen Spielstand sichern/laden, Musik an/aus und Spiel beenden. Über die Funktion SICHERN können Sie außerdem Mitglieder aus Ihrer Party entlassen.

- **Transportmittel besteigen/verlassen** ([4] - Pferd); der aktive Charakter besteigt bzw. verläßt ein Transportmittel, zum Beispiel ein Boot oder ein Pferd.
- **Zaubern** ([5] - Sterne); wenn der aktive Charakter genug Spruchpunkte hat, können Sie hiermit einen Zauberspruch zusammenstellen.
- **Kampieren** ([6] - Zelt), nur außerhalb von Ortschaften; Ihre Party schlägt ein Nachtlager auf.
- **Lesen/ansehen/suchen** ([7] - Auge); der aktive Charakter liest ein Schild, sieht sich etwas an oder sucht in etwas, wobei das Ergebnis von seinen Fähigkeiten abhängt. In der 3D-Darstellung arbeitet die Funktion immer in Blickrichtung der Party. In der 2D-Darstellung kann der Cursor auf ein Feld um die Spielfigur gesetzt werden. Die RMT bricht hierbei die Funktion ab, die LMT führt sie aus.
- **Horchen** ([8] - Ohr); der aktive Charakter horcht, das Ergebnis ist wieder abhängig von seinen Fähigkeiten.

– **Ansprechen** ([9] - Mund); die aktive Figur spricht einen anderen Charakter an. In der 3D-Darstellung wird die Figur im gleichen Feld angesprochen, in der 2D-Darstellung kann der Cursor im Umkreis von 2 Feldern um die Spielfigur gesetzt werden. Die RMT bricht die Funktion ab, die LMT führt sie aus.

DAS GRAPHIKFENSTER

Über dem Graphikfenster wird der Name des Ortes angegeben, an dem sich die Party befindet. In einem Labyrinth wechselt die Darstellung von der zweidimensionalen Draufsicht in die dreidimensionale Sicht aus dem Blickwinkel der Party. Die Funktion, die aus dem Funktionsfeld gewählt wurde, wird mit dem Cursor im Graphikfenster dargestellt. Die Richtungen können grundsätzlich direkt im Graphikfenster gewählt werden, auch wenn das Aktionsfeld aktiv ist. Der Cursor stellt auch hier die aktive Richtung dar, jedoch ohne daß die Funktion zuvor im Bewegungsfeld angeklickt werden muß.

DIE AUSRÜSTUNG

Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Bilder der Mitglieder der Party in der Party-ID setzen und die RMT drücken, gelangen Sie in das erste Ausrüstungsbild. Unter der Party-ID sehen Sie rechts den Steckbrief des gewählten Charakters, darunter das Icon-Feld und links davon ein Feld, in dem die Eigenschaften der Figur angegeben werden.

Steckbrief:

Im Steckbrief werden die Rasse, das Geschlecht, das Alter, die Klasse und der Name der Figur angegeben sowie Daten über die Zahl der Erfahrungs-, Lebens-, Spruch- und Spruchlernpunkte. Er wird durch die Angaben über die Goldmenge, die Zahl der Rationen, den Kampfwert und die Leistungsfähigkeit bei der Verteidigung ergänzt.

Eigenschaften:

In diesem Feld werden die Attribute und die Fähigkeiten der Figur angegeben. Der rechte Wert nennt immer den aktuellen Status des Charakters, der rechte den normalen, also nicht durch Magie unterstützten Maximalwert. In der rechten Spalte finden Sie Angaben über die Sprachen, die der Charakter beherrscht, sowie einen Bericht über seinen körperlichen und geistigen Zustand (Blindheit, Krankheit, etc.).

Im Icon-Feld sind zwei Icons aktiv. Der Ziffernblock entspricht den neun Tasten des Icon-Feldes:

[7] Rucksack öffnen (zweite Seite der Ausrüstung)

[9] Ausrüstung verlassen

Wenn Sie mit dem Icon 7 den Rucksack öffnen, gelangen Sie in die zweite Seite der Ausrüstung. Unter der Party-ID finden Sie nun rechts den bereits bekannten Steckbrief und ein neues Icon-Feld und links davon ein Textfeld, in dem alle Aktionen, die Sie im Icon-Feld wählen, angegeben werden, Angaben über die Ausrüstung am Körper (links) und über den Inhalt des Rucksacks (Bild-Mitte). Unter der Anzeige für die Ausrüstung, die der Charakter direkt am Körper trägt, wird angezeigt, wie schwer das Gepäck der Figur ist und wieviel Gewicht sie maximal tragen kann.

Die Tasten des Icon-Felds entsprechen dem Ziffernblock der Tastatur. Alle Funktionen beziehen sich auf Gegenstände im Gepäck der Figur oder auf Ausrüstung, die er direkt am Körper trägt:

1 Abgeben an andere Figur der Party

2 Gold an anderen Charakter der Party abgeben

3 Ration an andere Person der Party abgeben

4 Benutzen

5 Gold von Party-Mitgliedern einsammeln

6 Ansehen

7 Erste Seite der Ausrüstung öffnen

8 Ablegen

9 Ausrüstung verlassen

Wenn ein Gegenstand aus dem Rucksack auch am Körper getragen werden kann, können Sie ihn durch Anklicken erst des Gegenstandes und dann des Körperteils anlegen lassen. Soll ein Gegenstand vom Körper des Charakters in den Rucksack gelegt werden, klicken Sie einfach den Gegenstand am Körperteil an.

DER KARTENZEICHNER

Immer, wenn sich die Party in einem 3D-Bereich bewegt, wird automatisch eine Karte von dem durchlaufenen Bereich mitgezeichnet, solange ausreichendes Licht vorhanden und der aktive Charakter nicht blind ist. Unter der Party-ID ist links ein Auschnitt der Karte ein-

geblendet. Rechts davon finden Sie unter der Legende, die die Symbole der Karte erklärt, die neun Icons, mit denen Sie den Karten-Ausschnitt verschieben und die Karte wieder verlassen können. Die Tasten des Icon-Feldes entsprechen dem Ziffernblock.

DIALOGE

Wenn Ihre Party im selben Feld wie eine andere Person (3D) oder die Spielfigur direkt neben einer anderen Figur steht (2D), können Sie den Fremden befragen. Wählen Sie hierzu das Dialog-Icon (Mund) und klicken Sie gegebenenfalls in der 2D-Darstellung die zu befragende Figur mit dem Mund-Cursor an.

Kurzdialog:

Manche Personen lassen sich nicht auf ein längeres Gespräch ein. Wenn Sie sie ansprechen, erscheint einfach nur ein Textfenster, in dem diese Per-

sonen Ihre Informationen mitteilen. Ist der Text länger als ein Textfenster, wird der folgende Text durch drücken der LMT ausgegeben. Solange Sie das Textfenster nicht mit dr RMT geschlossen haben, können Sie den Text nach seiner vollständiger Ausgabe mit der Maus durch hoch- und runterschieben scrollen.

Langdialog:

Ist eine Figur an einem längeren Gespräch interessiert, erscheint der Dialog-Bildschirm. Unter der Party-ID werden rechts der Steckbrief der angesprochenen Person, das Gold und die Rationen des aktiven Charakters und das Icon-Feld angezeigt. Links wird ein Textfenster eingeblendet und gegebenenfalls eine Liste von Gegenständen gezeigt, mit denen Aktionen ausgeführt werden können.

Die Icons des Aktions-Feldes entsprechen dem Ziffernblock. Alle Aktionen mit Gegenständen beziehen sich immer auf die angezeigte Liste von Gegenständen unter dem Textfenster und die angesprochene Person:

1. Anbieten
2. Gold abgeben
3. Ration abgeben
4. Zeigen
5. Gespräch führen
6. Zum Beitritt zur Party auffordern
7. Abgeben an Party-Mitglied
8. Ablegen, ablehnen
9. Dialog verlassen

GESPRÄCHE FÜHREN

Wenn Sie Icon 5 gewählt haben, wird eine Liste von Begriffen eingeblendet. Die beiden Pfeile scrollen durch die Liste, falls sie länger als ein Textfenster ist. Sie wählen einen Begriff, indem Sie ihn mit der LMT anklicken. Ist der gewünschte Begriff in der Liste nicht vorhanden, klicken Sie das

Mund-Icon an. Im dann geöffneten Textfeld können Sie jeweils einen Begriff mit bis zu 20 Buchstaben eingeben.

Der angesprochene Charakter wird sich zum gewählten oder eingegebenen Begriff äußern.

Verlassen Sie sich nicht nur auf die vorhandene Liste von Begriffen; bestimmte Schlüsselwörter, die in der Antwort vorkommen, können der Person weitere Informationen entlocken.

DAS LAGER

An manchen Orten können Sie ein Lager aufschlagen, in dem sich Ihre Party von den Strapazen des Abenteuers erholen kann und Zaubersprüche erlernt und geübt werden können.

Unter der Party-ID wird links in einem Bild das Lager dargestellt. Rechts daneben finden Sie ein Textfeld, in dem alle nötigen Angaben erfolgen. Unten rechts auf dem Bildschirm steht der Icon-Satz des Lagers, und links davon sind Plätze für verschiedene Gegenstände, vor allem Schriftrollen, aus denen neue Zaubersprüche erlernt werden.

Die Belegung des Ziffern-Blocks der Tastatur entspricht der Anordnung der Icons im Aktionsfeld:

- **1** Schicken Sie Ihre Party acht (Spiel-)Stunden schlafen. Alle Mitglieder, die Lebensmittelrationen im Gepäck haben, regenerieren dabei etwa ein Zehntel ihrer Spruch- und Lebenspunkte, jedoch höchstens bis zum Höchstwert der entsprechenden Figur.
- **4** Mit dieser Funktion kann ein Charakter einen Zauberspruch von einer Spruch-Rolle in einem der 12 Felder links neben dem Icon-Feld erlernen.
- **7** Hier sind die Zaubersprüche verfügbar, die im Lager angewendet werden können.
- **9** Mit diesem Icon brechen Sie das Lager wieder ab.

ZAUBEREI

Wir unterscheiden drei Gruppen von Zaubersprüchen: die der weißen Magie, die der grauen und die der schwarzen. Jedem Zauberspruch ist eine Zahl von Spruchpunkten und Spruchlernpunkten zugeordnet, die der Charakter, der den Spruch erlernen bzw. ausüben soll, haben muß. Nicht alle Sprüche können an jedem Ort benutzt werden. Jeder Spruch wirkt nur auf bestimmte Figuren/Gegenstände. Wir haben die Sprüche und ihre Wirkungen in Tabellen zusammengefaßt. SP steht dabei für die notwendige Zahl der Spruchpunkte um ihn zu benutzen, SL für die nötige Zahl der Spruchlernpunkte, um ihn zu erlernen.

Der Ort, an dem er benutzt werden kann, ist mit

W = Wildnis　　S = Stadt,

H = Höhle　　L = Lager

K = im Kampf angegeben.

Das Ziel, auf das der Spruch wirkt, kann

C	=	ein Charakter der Party,
P	=	die Party,
M	=	ein Monster (während des Kampfes),
R	=	eine Rotte von Monstern (während des Kampfes)
A	=	alle Monster (während des Kampfes) oder
G	=	ein Gegenstand sein.
S		steht für Spezial-Spruch.

LP sind die Lebenspunkte eines Charakters.

Weiße Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Heilung 1	1	1	WSHLK	C	plus 1 bis 5 LP
Heilung 2	2	2	WSHLK	C	plus 2 bis 10 LP
Heilung 3	3	3	WSHLK	C	plus 4 bis 20 LP
Heilung 4	4	4	WSHLK	C	plus 8 bis 40 LP
Heilung 5	5	5	WSHLK	C	plus 16 bis 80 LP
Allheilung	10	15	WSHLK	P	LP-Normal auf LP-Maximum
Wiederbelebung	15	20	L	C	Reinkarnation Leiche
Asche wandeln	20	25	L	C	Reinkarnation Leiche verbrannt
Staub wandeln	25	30	L	C	Reinkarnation Leiche zermalmt
Gift neutralisieren	2	2	WSHL	C	entgiften eines Charakters
Lähmung heilen	4	4	WSHL	C	Lähmung einer Figur beseitigen
Krankheit heilen	6	6	WSHL	C	Krankheit einer Figur beseitigen
Alterung heilen	8	8	WSHL	C	unnatürliche Alterung einer Figur beseitigen

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Entsteinern	10	10	WSHL	C	versteinerte Figur wiederbeleben
Aufwecken	2	2	K	P	Party aus unnatürlichem Schlaf wecken
Panik beseitigen	4	4	K	C	Charakter beruhigen
Irritation beseitigen	6	6	K	C	Charakter anleiten
Blindheit heilen	8	8	WSHL	C	Charakter von Blindheit heilen
Verrücktheit heilen	10	10	WSHL	C	Charakter von Verrücktheit heilen
Lähmen	3	3	K	M	Monster lähmen
Schlaf	3	3	K	R	Monste-Rotte einschläfern
Angst	6	6	K	R	Monster-Rotte ängstigen
Irritieren	9	9	K	M	Monster verwirren
Erblinden	12	12	K	M	Monster blind machen
Untote vernichten	5	5	K	M	Untote beseitigen
Heiliges Wort	10	10	K	R	Untoten-Rotte beseitigen
Fluch aufheben	10	10	WSHL	G	Fluch von einem Gegenstand nehmen
Essen erschaffen	15	15	WSHL	G	1 Essens-Ration je Party-Mitglied

Graue Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Licht 1	1	1	WSHL	S	2 Stunden Licht
Licht 2	3	3	WSHL	S	8 Stunden Licht
Licht 3	5	5	WSHL	S	16 Stunden Licht
Rüstung Schutz 1	2	2	WSHLK	S	2 Stunden +5% Parade
Rüstung Schutz 2	6	6	WSHLK	S	8 Stunden +10% Parade
Rüstung Schutz 3	10	10	WSHLK	S	16 Stunden +15% Parade
Waffen Macht 1	2	2	WSHLK	S	2 Stunden +5% Attacke
Waffen Macht 2	6	6	WSHLK	S	8 Stunden +10% Attacke
Waffen Macht 3	10	10	WSHLK	S	16 Stunden +15% Attacke
Anti-Magie 1	4	4	WSHLK	S	2 Stunden +5% Schutz vor Magie
Anti-Magie 2	8	8	WSHLK	S	8 Stunden +10% Schutz vor Magie
Anti-Magie 3	12	12	WSHLK	S	16 Stunden +15% Schutz vor Magie
Hellsicht 1	5	5	WSHL	S	2 Stunden Hellsichtigkeit
Hellsicht 2	10	10	WSHL	S	8 Stunden Hellsichtigkeit

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Hellsicht 3	15	15	WSHL	S	16 Stunden Hellsichtigkeit
Unsichtbarkeit 1	8	8	WSHL	S	2 Stunden Unsichtbarkeit
Unsichtbarkeit 2	16	16	WSHL	S	8 Stunden Unsichtbarkeit
Unsichtbarkeit 3	24	24	WSHL	S	16 Stunden Unsichtbarkeit
Magische Sphäre	80	95	WSHL	S	Umfaßt die 6 vorhergehenden Sprüche, jeweils auf Stufe 3
Magischer Kompaß	1	1	WSH	S	Richtung, in die Party blickt
Identifikation	10	15	WSHL	G	alle Daten eines Gegenstandes
Levitation	3	5	WSH	S	Party kann Falltür nach oben bzw. unten benutzen
Hast	5	8	K	C	Charakter verdoppelt Attacken, erhöht Alter um 1
Massen-Hast	10	14	K	P	Party verdoppelt Attacken, erhöht Alter um 1
Teleport	5	20	W	P	versetzt Party in gewählte Richtung
Durchblick	20	20	WSH	S	erlaubt, durch Wände zu sehen

Schwarze Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Feuerstrahl	5	5	K	M	vermindert LP um 1 bis 2
Feuerstoß	10	10	K	M	vermindert LP um 2 bis 4
Feuerball	15	15	K	R	vermindert LP um 4 bis 8
Feuersturm	20	20	K	R	vermindert LP um 8 bis 16
Feuerwalze	25	25	K	A	vermindert LP um 16 bis 32
Wasserloch	15	10	K	M	vermindert LP um 2 bis 4
Wasserfall	30	15	K	M	vermindert LP um 4 bis 8
Eisball	45	20	K	R	vermindert LP um 8 bis 16
Eisschauer	60	25	K	R	vermindert LP um 16 bis 32
Hagelschlag	75	30	K	A	vermindert LP um 32 bis 64
Dreckschleuder	20	15	K	M	vermindert LP um 4 bis 8
Steinschlag	40	20	K	M	vermindert LP um 8 bis 16
Sumpffeld	60	25	K	R	vermindert LP um 16 bis 32

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Erdrutsch	80	30	K	R	vermindert LP um 32 bis 64
Erdbeben	100	35	K	A	vermindert LP um 64 bis 128
Windhauch	25	20	K	M	vermindert LP um 8 bis 16
Windteufel	50	25	K	M	vermindert LP um 16 bis 32
Windheuler	75	30	K	R	vermindert LP um 32 bis 64
Donnerschlag	100	35	K	R	vermindert LP um 64 bis 128
Wirbelsturm	125	40	K	A	vermindert LP um 128 bis 256
Auflösung	150	80	K	M	tötet ein Monster
Magische Pfeile	10	10	K	R	vermindert LP um 8

Die Tabellen der weißen, grauen und schwarzen Magie geben Ihnen einen Eindruck von den Möglichkeiten eines kompetenten Magiers. Natürlich muß ein Magier die Sprüche üben, bevor er sie sicher einsetzen kann. Aus der Tabelle entnehmen Sie, wieviele Spruchlernpunkte erforderlich sind. Beherrscht der Charakter einen Zauberspruch, kann er ihn unter Einsatz der angegebenen Zahl von Spruch-Punkten am entsprechenden Ort (zum

Beispiel in der Wildnis oder in einer Stadt) bzw. währende eines Kampfes gezielt einsetzen. Zaubersprüche richten sich immer auf bestimmte Personen, Gruppen oder Gegenstände. Ein Spruch, der für Monster gedacht ist, kann nicht gegen ein Mitglied Ihrer Party benutzt werden.

Soll ein Spruch auf einen Charakter Ihrer Party gerichtet werden, wählen Sie ihn mit der LMT aus. Die RMT bricht die Ausübung des Spruches ab.

Aber auch Nicht-Magier können Zaubersprüche benutzen, wenn sie einen Gegenstand verwenden, der mit magischer Energie geladen ist. Mit diesen Gegenständen muß auch nicht trainiert werden, denn der Spruch gelingt immer und kostet die ausübende Person keine Spruch-Punkte. Ist die magische Energie eines Gegenstandes erschöpft, zerfällt er.

Wenn nötig, wird während bzw. nach einem Zauberspruch ein Textfenster geöffnet, in dem die Ergebnisse ausgegeben werden.

EREIGNISSE

Ereignisse beziehen sich immer auf den aktiven Charakter. Er führt alle gezielten Aktionen aus und hat somit auch die eventuellen Folgen zu tragen. Ausnahme sind hierbei natürlich die Ereignisse, die die ganze Party betreffen.

Bei manchen Ereignissen sind verschiedene Aktionen möglich. Im Steuerfenster werden dann die notwendigen Icons eingeblendet. Aktionen, die theoretisch möglich wären, aber wegen des Fehlens bestimmter Bedingungen noch nicht ausgeführt werden können, sind durch eine helle Schraffur kenntlich gemacht und nicht wählbar. Zum Beispiel ist es nicht möglich, eine Falle zu entschärfen, bevor sie entdeckt wurde.

TÜREN

Manche Türen können nur mit dem richtigen Gegenstand geöffnet werden. Mißlingt der Versuch, kann eine Falle ausgelöst werden.

- *Ausgang*
  Sie treten von der Tür zurück.
- *Schloß öffnen*
  Beim Versuch, das Schloß zu öffnen, kann eine Falle ausgelöst werden.

– *Gegenstand benutzen*

Sind Gegenstände im Rucksack des aktiven Charakters, werden sie zur Anzeige gebracht. Die RMT bricht die Aktion ab, die LMT wählt einen Gegenstand aus. Ist dieser Gegenstand nicht der richtige, um die Tür zu öffnen, wird die Aktion abgebrochen. Wird ein Dietrich eingesetzt, öffnet sich die Tür, und der Dietrich wird vernichtet. Besonders peinlich ist es, wenn der Dietrich abbricht. Dann ist das Schloß immer noch zu und der Dietrich obendrein unbrauchbar.

– *Falle erkennen*

Untersucht ein Schloß auf versteckte Fallen.

– *Falle entschärfen*

Versucht, eine entdeckte Falle zu entschärfen.

GEGENSTÄNDE/SCHÄTZE FINDEN

Bei der Überprüfung einer geschlossenen Truhe kann es durchaus passieren, daß eine Falle ausgelöst wird. Schaffen Sie es, die Truhe zu öffnen, ohne eine Falle auszulösen, wird deren Inhalt in einem Fenster gezeigt. Die meisten Truhen können auch mit einem Dietrich geöffnet werden.

– *Ausgang*

  Sie treten von dem Gegenstand zurück.

– *Schloß öffnen*

  Beim Versuch, das Schloß zu öffnen, kann eine Falle ausgelöst werden.

– *Gegenstand benutzen*

  Der aktive Charakter kann einen geeigneten Gegenstand aus seinem Gepäck benutzen, um Truhen zu öffnen.

– *Falle erkennen*

  Untersucht ein Schloß auf versteckte Fallen.

– *Falle entschärfen*

Eine erkannte Falle kann entschärft, aber auch ausgelöst werden, wenn der Versuch nicht erfolgreich verläuft.

– *Gold übernehmen*

Finden Sie in der Truhe Gold, wird es mit dieser Funktion in das Gepäck übernommen.

Die Übernahme von Gold ist abhängig davon, ob die Party-Mitglieder überhaupt noch in der Lage sind, weiteres Gepäck aufzunehmen. Mit der LMT wählen Sie den Charakter, der Goldstücke aufnehmen soll, und geben an, wieviele Goldstücke in sein Gepäck übertragen werden. Die RMT bricht die Aktion ab.

– *Gold verteilen*

Verteilt in einer Truhe gefundene Goldstücke soweit möglich auf das Gepäck der verschiedenen Party-Mitglieder.

– *Gegenstand übernehmen*

Mit der LMT kann ein Gegenstand aus einer Truhe ins Gepäck eines Party-Mitglieds übertragen werden. Die RMT bricht die Aktion ab.

Der Vorgang setzt voraus, daß im Gepäck des entsprechenden Charakters noch Platz vorhanden ist, der Charakter das zusätzliche Gewicht noch tragen kann bzw. von seiner Verfassung her in der Lage ist, den Gegenstand zu übernehmen.

FALLTÜREN

Falltüren können sich im Boden oder in der Decke eines Raumes befinden. Mit dem Zauberspruch "Levitation" kann die Party die Falltür durchschreiten, ohne Schaden zu nehmen. Falltüren, die sich in der Decke eines Raumes oder Ganges befinden, können in der Regel nur mit Levitation bewältigt werden.

FALLEN

Fallen können alle Mitglieder einer Party oder auch nur den aktiven Charakter betreffen. Der Umfang der Schädigung ist variabel.

Fallen kann es bei Truhen, Türen und Falltüren geben. Es gibt sieben verschiedene Typen von Fallen:

– Die einfache Falle	schädigt die ganze Party
– Die Giftnadeln	schädigen den aktiven Charakter
– Die Giftgas-Wolke	schädigt die ganze Party
– Der Blend-Blitz	schädigt die ganze Party
– Die Lähmgas-Wolke	schädigt die ganze Party
– Das Steingas	schädigt den aktiven Charakter
– Die Infektion	schädigt den aktiven Charakter

Eine Falle wird immer durch den aktiven Charakter ausgelöst.

RÄTSELMÜNDER

Manche der Rätselmünder begrüßen die Party. Alle erwarten sie, die richtige Antwort auf ihre Rätsel zu hören.

– *Ausgang*

Sie treten vom Rätselmund zurück.

– *Antworten*

Wurde dem Frager noch nicht geantwortet, wählen Sie entweder eines der Wörter aus der Liste, fragen nach neuen Begriffen, die noch nicht in der Liste enthalten sind, oder können einen Begriff bis zu 20 Zeichen über die Tastatur eingeben.

– *Frage*

Der Rätselmund ist geduldig. Haben Sie das Rätsel nicht sofort verstanden, wiederholt er seine Frage auf Wunsch.

GILDEN UND HÄNDLER

Manche Händler und Gilden haben rund um die Uhr geöffnet. Bei anderen bekommen Sie einen Hinweis, wann Ihnen der Händler bzw. die Gilde zur Verfügung steht. Die Gilden und Händler, an die sich Ihre Party wenden kann, sind:

Die Gilden

Die Gilde der Krieger
Die Gilde der Paladine
Die Gilde der Ranger

Die Gilde der Weißen Magier
Die Gilde der Grauen Magier
Die Gilde der Schwarzen Magier

Die Gilde der Diebe
Die Gilde der Mönche

Die Händler

Warenhändler
Lebensmittelhändler

Pferdehändler
Floßhändler
Bootshändler

Heiler
Weise

Gasthäuser

Ihre Party kann erst einkaufen, wenn sie entweder ihr Gold zusammengelegt hat, oder durch den Verkauf eines Gegenstandes Gold bereitgelegt ist.

ALLGEMEINE FUNKTIONEN

– *Ausgang*

  Sie verlassen die Gilde bzw. den Händler.

– *Gold zusammenlegen*

  Diese Funktion ermöglicht Ihnen, den gesamten Goldvorrat der Party zu nutzen.

– *Gold verteilen*

  Das Gold der Party wird gleichmäßig auf alle Mitglieder verteilt.

– *Gold übergeben*

  Die RMT bricht diese Aktion ab. Mit der LMT wählen Sie einen Charakter, dem Sie weiteres Gold in das Gepäck übergeben wollen. Dabei ist die Leistungsfähigkeit des entsprechenden Charakters zu beachten.

GILDENSPEZIFISCHE FUNKTIONEN

– *Gilde beitreten*

Der aktive Charakter kann der Gilde beitreten, wenn er ihr noch nicht angehört. Dazu muß er genügend Gold haben und über ausreichende

Erfahrung verfügen, um die erste Klasse der Gilde absolvieren zu können. Außerdem muß er einer Rasse angehören, die der Gilde beitreten darf und kann.

– *Aufsteigen*

  Um in die nächste Klasse einer Gilde der er angehört aufzusteigen, muß der aktive Charakter wiederum die nötige Menge an Gold dabei haben und über die entsprechende Zahl von Erfahrungspunkten verfügen. Wählen Sie die Eigenschaft, die Sie verbessern möchten. Sie haben 10 neue Punkte auf eine oder mehrere Eigenschaften zu verteilen, wobei natürlich kein Merkmal über den maximalen Wert hinaus erhöht werden kann. Mit der LMT erhöhen Sie den Wert einer Eigenschaft, mit der RMT senken Sie ihn, falls Sie einer Eigenschaft versehentlich zuviele neue Punkte zugewiesen haben.

SPEZIELLE FUNKTIONEN BEI WARENHÄNDLERN

– *Gegenstand verkaufen*

Der aktive Charakter kann einen Gegenstand aus seinem Gepäck verkaufen. Wählen Sie mit der LMT einen Gegenstand aus, für den der Händler ein Gebot machen soll. Anschließend können Sie entschei-

den, ob Sie den Gegenstand verkaufen oder lieber doch behalten wollen. Mit der RMT wird die Aktion abgebrochen.

– *Gegenstand kaufen*

  Bietet der Händler eine oder mehrere Waren an, können Sie einkaufen. Bedingung ist natürlich, daß Ihre Party genug Gold hat.

  Mit der LMT wählen Sie einen Gegenstand aus. Sie können bis zu 99 Einheiten einer Ware kaufen, wenn der Händler genug Stücke einer Ware vorrätig und Ihr Party die entsprechende Menge Gold dabei hat. Der Preis und der Name der Ware werden angezeigt. Die RMT bricht die Aktion ab.

– *Gegenstand aufnehmen*

  Die RMT bricht die Aktion ab. Abhängig vom Platz im Gepäck und der Leistungsfähigkeit des Charakters, der einen Gegenstand übernehmen soll, können Sie einen Gegenstand vom Tresen in das Gepäck einer Figur übernehmen.

SPEZIELLE FUNKTIONEN BEI LEBENSMITTELHÄNDLERN

– *Lebensmittel übernehmen*

Mit der RMT wird die Aktion abgebrochen. Mit der LMT wird der Charakter der Party gewählt, der Lebensmittel übernehmen soll.

– *Lebensmittel verteilen*

Die Lebensmittel der Party werden gleichmäßig auf die Mitglieder der Party verteilt.

SPEZIELLE FUNKTION DER PFERDEHÄNDLER

– *Pferde kaufen*

Sie müssen immer so viele Pferde kaufen, wie Sie Mitglieder in Ihrer Party haben. Der Preis wird angezeigt.

SPEZIELLE FUNKTIONEN BEI HEILERN

– *Flüche beseitigen*

Mit dem nötigen Gold kann sich der aktive Charakter von verfluchten Gegenständen befreien. Der entsprechende Gegenstand wird aus dem Gepäck entfernt.

– *Heilung*
Körperliche oder geistige Schäden des aktiven Charakters werden beseitigt.

SPEZIELLE FUNKTIONEN BEI WEISEN

– *Gegenstände am Körper zeigen*

  Die Gegenstände, die der aktive Charakter am Körper trägt, werden angezeigt.

– *Gegenstände im Rucksack anzeigen*

  Die Gegenstände, die der aktive Charakter im Rucksack mitführt, werden angezeigt.

– *Gegenstand prüfen*

  Gegen ein gewisses Entgelt wird ein angezeigter Gegenstand geprüft.

SPEZIELLE FUNKTION DES FLOSSHÄNDLERS

– *Floß kaufen*
Sie kaufen ein Floß für die Party.

SPEZIELLE FUNKTION DES BOOTSHÄNLDERS

– *Boot kaufen*
  Die Party ersteht ein Boot.

SPEZIELLE FUNKTION DES GASTHAUSES

– *Quartier suchen*

Die Party kann sich in einem Gasthaus ein Zimmer für die Übernachtung mieten.

KÄMPFE

Trifft die Party auf ein oder mehrere Monster, wird in den Kampfmodus umgeschaltet. Sie können entscheiden, ob Sie kämpfen oder flüchten wollen. Eine Flucht ist nicht immer erfolgreich, und die Monster haben dann den Vorteil des ersten Schlages, ohne daß sich Ihre Party wehren kann.

Ist Ihre Party unsichtbar, hat das Monster bzw. die Rotte von Monstern keine Möglichkeit, den ersten Schlag Ihrer Party abzuwehren. Eine unsichtbare Party kann natürlich ohne Behinderung fliehen.

Ihrer Party stellen sich verschiedene Monster unterschiedlicher Stärke in den Weg.

Im taktischen Teil des Kampfbildes werden die Monster immer im oberen Teil dargestellt, die Mitglieder der Party im unteren.

– *Flucht*

Ein einzelnes Mitglied der Party flieht. Es wird geprüft, ob die Flucht erfolgreich war. Der Charakter bekommt keine neuen Erfahrungspunkte. Nur eine Figur aus der hinteren Reihe der Kampfaufstellung kann fliehen.

– *Bewegen*

Wenn möglich, kann ein Mitglied der Party seine Position wechseln. Wird auch das letzte Mitglied der Party in die hintere Reihe der Kampfaufstellung zurückgezogen, rückt die Reihe der Monster vor.

– *Angriff*

Nahkampfwaffen können nur in der vorderen Kampfreihe eingesetzt werden und nur gegen Monster, die sich direkt neben oder vor der gewählten Figur befinden. Für den Einsatz von Fernkampfwaffen muß der entsprechende Charakter die richtige Munition mitführen und bereithalten. Alle Monster im Kampf können mit Fernwaffen attackiert werden.

Mit der RMT wird die Aktion abgebrochen. Mit der LMT wählen Sie einen Charakter und das Monster, das angegriffen werden soll.

– *Parade*

Der gewählte Charakter geht in Paradestellung und versucht, den Angriff eines Monsters abzuwehren.

– *Zauberspruch einsetzen*

Die RMT bricht die Aktion ab. Mit der LMT wählen Sie einen Charakter Ihrer Party aus, der in der nächsten Kampfrunde einen Zauberspruch einsetzen soll. Nachdem die Spruchklasse gewählt wurde, erscheint ein Fenster, in dem die möglichen Sprüche dieser Klasse angezeigt werden. Die Zahl hinter jedem Spruch gibt an, wie oft der Charakter diesen Spruch hintereinander anwenden kann, bevor seine Spruchpunkte erschöpft sind. Der Wert errechnet sich für jeden aufgelisteten Spruch aus der Zahl der für den einzelnen Spruch nötigen Spruchpunkte im Verhältnis zur Zahl der Spruchpunkte, die der aktive Charakter noch zur Verfügung hat. Sie können nur unter Kampfsprüchen wählen, für die der Charakter die notwendige Mindestanzahl von Spruchpunkten erreicht hat.

Nach der Wahl des Spruches geben Sie an, auf welches Mitglied der Party bzw. auf welches Monster – wenn nicht jeweils die ganze Gruppe vom Spruch beeinflußt wird – der Spruch gerichtet werden soll. Gegenstände, die einen Zauber enthalten, können von allen Party-Mit-

gliedern der zum Gegenstand gehörenden Klasse eingesetzt werden. Ein Schwert mit einem Feuerball-Spruch kann also nur von Kriegern, Paladinen oder anderen Kämpfern, die ein Schwert benutzen, eingesetzt werden. Es werden keine Spruchpunkte verbraucht. Ist der Zauber eines Gegenstandes erschöpft, löst der Gegenstand sich auf.

Der Erfolg eines Zaubers hängt nicht nur von der Leistungsfähigkeit des ausübenden Charakters, sondern auch von der Widerstandskraft des Verteidigers ab.

– *OK*

Die Einstellung wird übernommen, die nächste Kampfrunde wird ausgeführt.

Im Taktik-Feld kann die Figur, deren Werte verändert werden sollen, direkt durch anklicken gewählt werden.

Monster, die mit ihren Waffen oder Zaubersprüchen kein Mitglied Ihrer Party erreichen können, stehen immer in der Funktion "Parade".

Monster-Gruppen haben eine Kampfmoral, d. h., die Verbliebenen einer Gruppe von vier Kobolden mit der Moral 50% versuchen zu flüchten, wenn zwei der Gruppe getötet wurden.

Nachdem die Aktionen für alle Figuren im Kampf gesetzt sind, werden diese nacheinander ausgeführt. Zu Anfang der Kampfrunde stehen alle Figuren in Paradestellung. Ist der Gegner einer Figur in der Zwischenzeit nicht mehr kampffähig oder geflohen, wird die Aktion nicht ausgeführt und statt dessen Paradestellung eingenommen.

Beeinträchtigungen:

– Lähmung	Gelähmte Figuren sind unbeweglich und können nur noch zaubern.
– Vergiftung	Vergiftungen haben keine Auswirkungen im Kampf.
– Versteinerung	Die betroffene Figur ist tot.

– Krankheit	Die Wahrscheinlichkeit eines Kampferfolges nimmt um 50% ab.
– Alterung	Schnell zunehmendes Alter hat keine Auswirkung auf den Kampf.
– Tod	Der entsprechende Charakter nimmt nicht mehr am Kampf teil.
– Irritation	Die betroffene Figur kann nicht mehr zaubern. Die Wahrscheinlichkeit eines Kampferfolges nimmt um 25% ab. Nach Beendigung der Kampfhandlungen verschwindet die Irritation.
– Verrücktheit	Der betroffene Charakter der Party kann von Ihnen nicht kontrolliert werden – er agiert selbständig.

– Schlaf	Schlafende Figuren kämpfen nicht. Bei Schädigung wird die entsprechende Figur wach. Die Beeinträchtigung verschwindet nach Beendigung der Kampfhandlungen.
– Panik	Die betroffene Figur versucht zu fliehen. Die Panik legt sich, wenn der Kampf beendet ist.
– Blindheit	Die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges im Kampf nimmt um 75% ab.

Ein Kampf ist beendet, wenn

- alle Mitglieder einer Gruppe tot sind,
- alle Mitglieder einer Gruppe erfolgreich geflohen sind,
- alle Monster getötet oder geflüchtet sind.

Haben Mitglieder Ihrer Party überlebt, können sie die Gegenstände der getöteten Monster einsammeln.

- *Ausgang*

  Sie verlassen den Kampfmodus, ohne weitere Gegenstände eingesammelt zu haben.

- *Gegenstand nehmen*

  Abhängig vom Platz im Rucksack und der Leistungsfähigkeit des gewählten Charakters kann ein Gegenstand mitgenommen werden.

- *Nächstes Bild*

  Ist die Liste länger als ein Bildschirm, wird hiermit die nächste Seite ausgegeben.

- *Voriges Bild*

  Hiermit blättern Sie gegebenenfalls eine Bildschirmseite zurück.

- *Gold nehmen*

  Abhängig vom Platz im Rucksack und der Leistungsfähigkeit des gewählten Charakters können Sie Goldstücke mitnehmen.

– *Gold verteilen*

  Das Gold wird gleichmäßig auf die Mitglieder Ihrer Party verteilt.

– *Lebensmittel nehmen*

  Abhängig vom Platz im Rucksack und der Leistungsfähigkeit des gewählten Charakters können Lebensmittel mitgenommen werden.

– *Lebensmittel verteilen*

  Die Lebensmittel werden gleichmäßig auf alle Mitglieder der Party verteilt.

TABELLEN

Die Rassen

Jede Rasse hat individuelle Stärken und Schwächen. Die Eigenschaften sind STÄrke, INTelligenz, GESchicklichkeit, SCHnelligkeit, KONstitution, CHArisma, GLÜck, MAGie-Resistenz und ALTer. Die angegebenen Werte sind Höchstwerte.

Rasse	STÄ	INT	GES	SCH	KON	CHA	GLÜ	MAG	ALT
Mensch	60	60	60	60	60	60	100	0	80
Elf	30	100	70	80	30	90	100	20	950
Zwerg	90	30	20	30	100	40	100	100	600
Gnom	40	70	80	50	40	80	100	80	350
Halbling	20	40	100	100	20	130	100	20	250
Halb-Elf	45	80	65	70	30	30	100	10	200
Halb-Ork	80	20	50	40	80	20	100	0	50

Die Rassen können folgenden Klassen beitreten:

Mensch	allen
Elf	Krieger, Ranger, Weiß-, Grau und Schwarz-Magier
Zwerg	Krieger und Mönch
Gnom	Dieb, Mönch, Weiß-, Grau- und Schwarz-Magier
Halbling	Dieb und Mönch
Halb-Elf	Dieb, Weiß-, Grau- und Schwarz-Magier
Halb-Ork	Krieger und Dieb

Die Klassen

Die Klassentabelle beschreibt die Fähigkeiten der Klassen in den einzelnen Disziplinen. Die Fähigkeiten sind ATTacke, PARade, SCHwimmen, HORchen, Fallen-Finden, Fallen-Entschärfen, Schlösser-Öffnen, SUChen, Magische-Spruchrollen-Lernen und Magie-Benutzen. Die Angaben sind in Prozent.

Klasse	ATT	PAR	SCH	HOR	F-F	F-E	S-Ö	SUC	MSL	M-B
Krieger	95	80	95	50	20	10	15	20	0	0
Paladin	80	95	95	50	30	10	0	10	70	50
Ranger	70	70	95	80	40	40	40	30	30	30
Dieb	50	50	95	95	95	95	95	95	0	0
Mönch	60	60	95	60	40	30	35	70	50	60
Weiß-Magier	20	20	95	20	15	15	0	50	95	95
Grau-Magier	30	30	95	20	10	10	0	50	95	95
Schwarz-Mag.	40	40	95	20	0	0	0	50	95	95

Die Klassen können Zaubersprüche der folgenden Kategorien entsprechend ihren Fähigkeiten erlernen:

Krieger	keine
Paladine	weiße
Ranger	weiße und graue
Dieb	keine
Mönch	graue
Weiß-Magier	weiße
Grau-Magier	graue
Schwarz-Magier	schwarze

Die Stufen

Je nach Klasse gelangt ein Party-Mitglied bei unterschiedlichen Erfahrungspunkten auf die nächste Stufe:

Stufe	Krieger	Paladin	Ranger	Dieb	Mönch	Magier (weiß/grau/schwarz)
1	25	50	125	25	100	75
2	75	150	375	75	300	225
3	150	300	750	150	600	450
4	275	500	1250	275	1000	750
5	425	750	1875	425	1500	1125
6	575	1050	2625	575	2100	1575
7	750	1400	3500	750	2800	2100
8	950	1800	4500	950	3700	2700
9	1175	2250	5625	1175	4600	3375
10	1425	2750	6875	1425	5600	4125
11	1700	3300	8250	1700	6700	4950
12	2000	3900	9750	2000	7900	5850
13	2325	4550	11375	2325	9200	6825
14	2675	5250	13125	2675	10600	7875
15	3050	6000	15000	3050	12100	9000
16	3450	6800	17000	3450	13700	10200
17	3875	7650	19125	3875	15400	11475
18	4325	8550	21375	4325	17200	12825
19	4800	9500	23750	4800	19100	14250
20	5300	10500	26250	5300	21100	15750

DIE TASTATURBELEGUNG

Die neun Ziffern des Ziffernblocks der Tastatur entsprechen ihrer Funktion und Anordnung den neun Icons des Bewegungs- bzw. Aktions-Feldes.

Die Tasten [1] bis [6] des Tastenfeldes bestimmen den aktiven Charakter entsprechend der Anordnung in der Party-ID.

Die Funktions-Tasten [F1] bis [F6] öffnen die zweite Seite der Ausrüstung des zugehörigen Charakters entsprechend der Anordnung in der Party-ID.

Der Cursor-Block hat in der 2D-Darstellung die Funktionen:

↑	gehe nach Norden
←	gehe nach Westen
↓	gehe nach Süden
→	gehe nach Osten

Der Cursor-Block hat in der 3D-Darstellung die Funktionen:

Insert	um 90 Grad nach links drehen
▲	geradeaus gehen
Clr Home	um 90 Grad nach rechts drehen
◀	ohne Drehung nach links gehen
▼	ohne Drehung zurücktreten
▶	ohne Drehung nach rechts gehen

TARBOS

DIES IST DIE GESCHICHTE VON TARBOS, GOTT DES CHAOS, der das Land Lyramion verwüstete – wie er groß wurde und wie er fiel.

I. Kinder

Vor mehr als tausend Jahren lag tief in den schönen Wäldern des Südostens Lyramions das Dorf Forbrook. Die Bewohner waren blond und gutherzig, sie lebten vom Fischfang, der Jagd und dem Handel mit der nächsten Stadt, die etwa zwei Tagesreisen im Westen lag.

In jenem Dorf wuchs ein Junge mit Namen Tar auf. Er war nicht wie die anderen im Dorf, sein Haar war schwarz wie die Federn eines Raben bei Nacht, sein Gemüt düster. Häufig wurde er von den anderen Kindern gequält, und oft kam Tar schmutzig und mit blauen Flecken nach Hause und verbarg dann sein Gesicht im blonden Haar an der Schulter seiner Mutter. Er weinte nie. Seine Mutter liebte ihn und gab ihm alles, was er wollte, doch manchmal lag sie wach im Dunkel der Nacht neben ihrem schlafenden Mann, und machte sich Sorgen, Sorgen über ihren seltsamen Sohn.

Um den anderen Kindern zu entkommen, ging Tar oft schon am frühen Morgen allein in die Wälder, um erst kurz vor dem Abendessen zurückzu-

kehren. Sein Vater brummte oft wegen der langen Abwesenheit seines Sohnes, wußte aber in den Tiefen seines Herzens, daß sein Sohn die Einsamkeit brauchte, um den Grausamkeiten der anderen Kinder zu entkommen.

Eines Tage ging Tar besonders früh. Übervoll von Abneigung gegen jeden wollte er tiefer als je zuvor die Wälder durchstreifen, auch trotz der Warnung vor einem schweren Sturm, die er von seinem Vater bekam. So ging er durch versteckte Täler, kreuzte kleine, plätschernde Bäche und fand Plätze, wo die Sonne nur selten den laubbedeckten Boden erhellte. Doch so etwas hatte er schon oft gesehen, er ging achtlos vorüber.

Dann kam er auf eine Lichtung, die er noch nicht kannte. Das Gefühl des Unbekannten ließ ihn aufhorchen. Er sah in den Himmel hinauf, der bereits dunkel wurde. Auf der anderen Seite der Lichtung, in den Schatten kaum zu erkennen, lag ein nackter Erdhügel mit einem dunklen Loch, dem Eingang zu einer Höhle. Langsam ging Tar über die Lichtung. Erneut sah er in den Himmel. Er würde sich beeilen müssen, wenn er nicht naß wer-

den wollte. Doch bevor er umkehrte, wollte er einen Blick in die Höhle werfen, die ihn mit geheimnisvoller Stimme zu rufen schien. Die ganze Lichtung schien auf den dunklen Eingang der Höhle zu deuten, alles war ruhig, als ob nichts Tar von der Öffnung ablenken sollte. Mit jedem Schritt glaubte Tar mehr die Kontrolle über sich zu verlieren.

Dann erreichte er den Eingang. Tief in der Höhle wurde langsam ein Licht immer größer. Tar fühlte, wie ihn seine Füße in die Höhle trugen. Die Luft wurde dumpf, der Geruch erinnerte ihn an einen toten Fuchs, den er einst gefunden hatte, nur tausendfach stärker.

Das Licht wurde immer heller und größer, fiel flackernd auf die rauhen Wände der Höhle. Vor sich auf dem Boden erkannte Tar einen dunklen Schatten. Er wußte nicht, wo das Licht herkam. Ein leiser Ton erklang, wurde langsam lauter, wie Wasser, das über Steine fließt, und doch irgendwie anders.

Seine Füße blieben vor dem Schatten stehen, er sah hinab. Es war eine Leiche. Ein toter Bär. Er war noch nicht sehr lange tot, jedoch schon in

Verwesung übergegangen. Der Gestank traf Tar mit voller Wucht, und er drehte sich weg von dem Anblick der sich krümmenden Maden im Fleisch des toten Tieres. Tars Füße gehorchten ihm nicht. Auch nicht, als der Kadaver sich bewegte, sich aufrichtete und Maden und Fleisch auf den Boden fielen. Er hob den Schädel, bis die Augen in gleicher Höhe mit denen Tars waren und öffnete sie. Tar sah das Leben in den Tiefen des Schädels flackern, ein übles, ein unreines Leben.

Der Kadaver atmete tief ein. Für einen kurzen Moment herrschte Ruhe. Dann sagte der Bär: "Tarbos", und stieß dabei eine Wolke übelriechender Gase in Tars Gesicht.

Tar kam zu sich, verzog das Gesicht und stolperte zurück. Er bekam keine Luft, konnte nichts sehen, versuchte, die faule Luft aus den Lungen zu bekommen, keuchte und stöhnte. Er fiel auf den Rücken, drehte sich, kroch zum Eingang der Höhle und sah nicht, wie der Bär hinter ihm zusammenbrach, als habe ein Puppenspieler die Fäden durchtrennt.

Das flackernde Licht wurde schwächer. Der Hügel erzitterte, während Tar zum Ausgang kroch. Staub und Erde fielen herab. Endlich war er wieder draußen. Er sah sich um, das Tageslicht stach in seine Augen, die heftig tränten. Mit einem lauten Rumpeln fiel der Erdhügel in sich zusammen. Als der Staub sich gelegt hatte, blieb nur ein Flecken kahler Erde.

Tar hustete und wischte sich die Tränen aus dem Gesicht. Er spie aus, um den widerlichen Geschmack aus dem Mund zu entfernen. Dann setzte er sich und überdachte, was ihm geschehen war. Er fühlte sich gut, als ob Feuer in seinen Adern strömte. Sein Kopf war klarer denn jemals zuvor, die Kraft seiner Augen stärker denn je, jedes Blatt, jeder Grashalm, jeder Kiesel im Schatten zu erkennen. Dann fühlte er einen Schock, Scham, als ob sein Körper von seinem Geist gezogen wurde, der nun nackt und offen lag.

Tar stand auf, spuckte ein letztes Mal aus und sah zum Himmel. Es wurde immer dunkler. Er rannte zurück in sein Dorf, angeregt, mit neuer, unbekannter Kraft erfüllt.

Als Tar aus dem Wald herausgerannt kam, war der Himmel bereits schwarz. Er blieb stehen, lächelte. Er war überhaupt nicht erschöpft.

"Was gibt es zu lachen, Erdfresser?", schnarrte eine Stimme hinter ihm. Tar drehte sich um. Es war Mank. Mank quälte Tar, wo er ihn nur traf. Er war groß für sein Alter. Tar sah mit kühlem Blick an ihm hinauf und sagte: "Kratz deine Flohbisse, Pferdegesicht." Manks Augen weiteten sich, dann lächelte er. "Hat dein Papa dir neue Wörter beigebracht?" Sein Grinsen wurde breiter. "Dabei ist er gar nicht dein Papa. Wußtest du das? Dein richtiger Papa war ein Wildschwein, weißt du?"

Mank lachte und die anderen Kinder, die hinzugekommen waren, lachten mit ihm. Tar öffnete den Mund, um zu antworten, doch Mank stieß ihn hart, so daß er zu Boden fiel. "Seht ihr? Er kann nicht einmal richtig gehen!"

Die Kinder standen um Tar und lachten. Mank beugte sich über ihn, grinste und sagte: "Und weißt du, wer deine Mama war, du Wurm?" Tar fühlte, wie die Wut in ihm wuchs wie ein Feuer. "Ich sag dir, wer deine Mama

war, mein Kleiner." Tar wußte nicht mehr, was er tat. Er fühlte nur Wut und Haß. Er sah rot, hob den Arm und legt die Hand auf Manks Brust.

"Sie war..." Weiter kam Mank nicht. Tar fühlte eine Kraft durch seinen Arm und seine Hand fließen, eine Gewalt unter seiner Hand in Manks Brust. Ein Geräusch entstand und wurde lauter. Weit riß Mank die Augen auf. Niemand bewegte sich, kein Geräusch war zu hören, als ob die Zeit stehengeblieben wäre.

Es donnerte. Tars Gesicht war dicht vor Manks, seine Hand immer noch auf Manks Brust. Ein Blutfaden rann aus Manks Mundwinkel, dann fiel er auf den Rücken, mit einem Ausdruck von Überraschung und Angst im Gesicht.

Plötzlich bewegte sich alles wieder, die Kinder schrien, Eltern kamen gerannt und sprachen mit lauten Stimmen. Nur Tar blieb ruhig sitzen, den Arm erhoben, absolut ruhig. Und Mank – Mank lag im Staub. Er bewegte sich nicht.

Die Dörfler kamen auf Tar zu. Er sah auf, in ihre wütenden Gesichter. Dann brach der Sturm mit aller Heftigkeit über den Wald und das Dorf herein. Regen strömte herab, der Wind riß an Bäumen und Häusern, Blitze zerrissen vier Bäume fast zur gleichen Zeit, und der Donner erstickte jedes andere Geräusch.

Tar saß auf dem Bett im Zimmer seiner Eltern, draußen tobte der Sturm. Seine Mutter hatte ihn geheißen, dort zu bleiben. Sein Vater hatte ihn nur wütend und verwirrt angesehen. Er hörte sie im Nebenzimmer reden. Er verstand nicht, warum alle so böse waren.

– *Mank hätte mich nicht stoßen sollen. Ich hab's ihm gegeben. Oh ja!*

Er stand auf und legte ein Ohr an das rauhe Holz der Tür. Jetzt konnte er verstehen, was seine Eltern sagten. "– ben es versucht, wirklich versucht. Aber wir haben es gewußt, als wir ihn fanden. Wir hätten ihn im Wald lassen sollen."

Seine Mutter weinte. Sie beruhigte sich etwas, um sprechen zu können: "Und w–was können w–wir nun tun?" – "Die anderen werden ihn töten. Sie halten ihn für einen Dämon," antwortete sein Vater. Seine Mutter weinte wieder. Tar stellte sich vor, wie sein Vater zu ihr ging und sie in den Arm nahm.

"Hab keine Angst, mein Herz, ich habe eine Idee. Wir bringen ihn zu Latheoz, dem Zauberer. Er wird wissen, was zu tun ist."

Tar sah zum Dorf zurück, als sein Vater mit ihm gen Norden in die Hügel ging. Er sah seine Mutter, doch sie beachtete ihn nicht. Sie hatte immer noch geweint, als sie ihn zum Abschied küßte. Die anderen Dörfler standen um sie herum. Mit wütenden Blicken sahen sie ihm nach, als wäre er eine Abscheulichkeit. Die Kinder versteckten sich hinter ihren Müttern. Er wollte weiter schauen, doch sein Vater zog ihn mit sich um eine Wegbiegung. Er sah das Dorf nie wieder...

Zur Nacht schlugen sie ein Lager auf. Tars Vater briet ein Kaninchen, das er gefangen hatte, über dem Feuer. Sie aßen schweigend und legten sich

früh schlafen. Seit sie unterwegs waren hatte sein Vater kein Wort mehr mit ihm gesprochen.

Am nächsten Tag erreichten sie das Haus von Latheoz, einem alten Mann in grauer Robe. Er lebte allein in seinem kleinen, steinernen Haus mit all den geheimnisvollen magischen Objekten und großen mysteriösen Büchern. Tars Vater sprach ihn voller Respekt an. Der Zauberer grummelte und wollte wissen, warum sie gekommen seien.

″Es ist wegen ihm,″ sagte Tars Vater und zeigte auf ihn. ″Er hat einen anderen Jungen getötet. Mit Zauberei. Die anderen wollen ihn töten. Sie sagen, er ist ein Dämon. Ich versprach seiner Mutter... meiner Frau, ihn zu Euch zu bringen.″

Tar sah zu seinem Vater auf. ″Bist du nicht mehr mein Vater?″ Sein Vater sah ihn an, als sähe er ihn zum erstenmal an diesem Tag. Nach einer Weile wandte er sich wieder Latheoz zu, der ebenfalls Tar ansah. Der Alte murmelte etwas, stand auf und wühlte in einer dunklen Ecke. Nach einer Weile kehrte er mit einem großen Kristall zurück.

"Halte das!" sagte er zu Tar. Tar nahm den Kristall in beide Hände. Er hatte einen Schock oder ein seltsames Gefühl erwartet, doch der Kristall fühlte sich bloß wie ein großer Stein an. Latheoz legte seine alte, runzelige Hand auf den Kristall und schloß die Augen. Eine Weile stand er still, dann runzelte er die Stirn, sein Gesicht wurde naß von Schweiß. Plötzlich riß er die Hand zurück und öffnete die Augen. Er starrte Tar an, dann seinen Vater.

"Nur eine große, schwarze Wand... " murmelte er verwirrt. Dann riß er sich zusammen und sagte: "Ich schlage vor, du schickst ihn zu den Suchern des gefährlichen Wissens. Vielleicht wissen die, was mit ihm zu tun ist."

Ein Weile sahen sie sich nur an. Dann fragte Tars Vater: "Gut. Aber wie findet er sie?" – "Ich führe ihn; ich kenne ein paar von den Suchern."

Tar hatte noch nie etwas gesehen, was den Ländern gleichkam, durch die Latheoz ihn führte. Sie reisten durch die Vorberge der Bollgar-Kette und

erklommen nun einen steilen Pfad zu einem Paß durch die Berge selber. Latheoz sprach nicht viel, aber er starrte Tar auch nicht an. Nur manchmal hatte er ein seltsames Funkeln im Blick.

Tar sah, daß dem Alten die Reise schwerfiel. Und trotzdem rastete Latheoz nur kurz und aß wenig. Nach zwei Tagen kamen sie in ein kleines, felsiges Tal. In seiner Mitte stand ein Turm aus kaltem Stein.

"Was ist das?" fragte Tar. "Der Turm der Sucher," antwortete Latheoz.

"Was suchen sie?" – "Das gefährliche Wissen." – "Wie man tote Dinge bewegt?" Latheoz sah Tar an.

"Ja, zum Beispiel."

Tar war an mehr interessiert. Er starrte den Turm an.

Endlich, nachdem sie sich mühsam durch das Tal gekämpft hatten, standen sie am Fuße des Turmes. Latheoz sah sehr müde aus. "Du bist ange-

kommen. Ich kehre nun um." – "Wartet. Kommt Ihr nicht mit hinein?" fragte Tar. Latheoz sah den Turm hinauf und schüttelte sich. "Nein, ich werde ihn nicht betreten." – "Aber... sie werden nicht wissen, wer mich gebracht hat, warum ich hier bin!" – "Keine Angst... Sie wissen, daß wir hier sind."

Latheoz drehte sich um und ging seinen Weg zurück durch die Berge. Tar sah ihm nach, wie er in der Ferne kleiner und kleiner wurde. Dann dreht er sich um und betrachtete das hölzerne Doppeltor des Turmes. Er hob die Hand, um zu klopfen, doch bevor seine Faust das Holz berührte, öffnete sich das Tor und eine Stimme fragte: "Was ist, willst du den ganzen Tag dort draußen bleiben, oder kommst du endlich rein?"

Tar sah in die dunkle Halle, konnte aber nichts erkennen. Er trat ein. Das Tor schloß sich hinter ihm.

Tar stand in der dunklen Halle. Ein Mann in einer ebenfalls dunklen Robe gab ihm mit einer Fackel ein Zeichen zu folgen. Es ging eine sich windende

Treppe hinauf, dann einen Korridor entlang. Schließlich wurde Tar in einen kleinen Raum geschoben, in dem ein bärtiger Mann, auch mit einer dunklen Robe bekleidet, hinter einem großen Holztisch saß. Der Mann sah Tar fest an. Tar fühlte sich unter diesem Blick alles andere als wohl, senkte die Augen jedoch nicht.

Nach einer Weile meinte der Mann: "Latheoz glaubt also, du könntest ein Magier sein." Er sah auf seine Papiere und schrieb etwas auf.

"Wie ist dein Name?" fragte er ohne aufzusehen.

"Tar." Der Bärtige hob den Blick und sah ihn an, als würde er ihm nicht glauben. Dann schrieb er den Namen auf.

"Gut. Du hast Talent. Soviel ist sicher." Tar verstand nicht, warum, aber blieb ruhig. Der Mann sah ihn an. "Hast du Fragen?" Tar dachte nach. "Bin ich nun ein Sucher?" Der Mann lächelte: "Noch nicht. Doch mit ein wenig Glück wirst du es eines Tages sein."

So kam Tar zu den Suchern des gefährlichen Wissens. Er mußte hart arbeiten, doch bekam er genug zu Essen und sein Bett war warm und trokken. Und sie lehrten ihn Lesen und Schreiben, und als sie merkten, daß er gut und schnell lernte, brachten sie ihm die Grundbegriffe der Elemente und des dämonischen Reiches bei. Tar nahm alles mit einer Geschwindigkeit auf, die selbst die Sucher überraschte. Er stieg schneller durch die Ränge auf, als jemals ein Mensch zuvor. Und er hatte niemals Freunde.

II. Zauberer

"Nun, Tar, morgen ist deine Meisterprüfung. Wirst du sie schaffen?" Tar hob den Blick von der Schriftrolle, die er las, und sah in die Augen des Meisters, der ihn angesprochen hatte. Er lächelte leise: "Natürlich, Meister Zanthi. Ich denke nicht, daß sie ein Problem sein wird."

Meister Zanthi lachte gepreßt. Er hatte wohl den Ton des Widerstands bemerkt. "Ha! Du wirst der jüngste Adept sein, der jemals in die Meisterprüfung gegangen ist. Überschätze dich nicht! Einen Dämon der dritten Stufe zu rufen ist kein Kinderspiel."

Tar lächelte und wandte sich wieder seinen Studien zu.

– Dummkopf. Die Dämonen fressen mir aus der Hand. Ich habe immerhin schon einen Dämon der vierten Stufe gerufen.

Doch dann wunderte er sich. Die Dinge fielen ihm leicht. Zu leicht? Er führte Beschwörungen mit Leichtigkeit aus, die andere Sucher für sehr schwer hielten.

– *Sie sind Dummköpfe.*

Er lächelte über sich und las weiter.

Als der nächste Morgen dämmerte, wurde Tar vor das Konzil geführt. Die Zwölf starrten ihn an, doch Tar blieb ruhig.

– *Sie denken, ich sei zu jung.*

Großmeister Kantuon strich sich über den Hals und sagte: "Bruder Tar, du wirst nun dein Sein riskieren bei dem Versuch einen Dämon der dritten Stufe zu beschwören, um zu beweisen, daß du den Rang eines Meisters erreicht hast. Willst du zurücktreten?" Freundlich sah er Tar an. Der lächelte und antwortete: "Nein, Großmeister."

Kantuon sah ihn mit unverändertem Ausdruck an: "Ich wiederhole: Willst du zurücktreten?" Ohne zu blinzeln sah Tar ihm in die Augen: "Nein, Großmeister."

Kantuon seufzte und sah auf die Rolle, die er in der Hand hielt. "Nun gut. Gehe durch jene Tür." Er zeigte auf eine Tür zu Tars Rechter. "Wir werden deinen Erfolg von hier aus prüfen."

Tar nickte, ging zu der Tür und betrat den Prüfungsraum. Er war klein und dunkel, nur von einer schwarzen Kerze spärlich erhellt, die wilde Schatten an die rauhen Wände warf. Tar setzte sich und ging in Trance. Ohne zu zögern sank er durch die äußeren Ebenen des dämonischen Reiches, wies die Angriffe und Belästigungen der niederen Dämonen zurück. Auf der fünften Ebene verweilte er kurz, um eine Gruppe von Dämonen, die ihn aufhalten wollte, zu vernichten.

Dann sank er in die vierte Ebene. Ein beeindruckender Dämon versperrte ihm den Weg und griff ihn an. Mit einem Stirnrunzeln schlug Tar ihn

zurück und über den Horizont des dämonischen Reiches in den Nicht-Raum. Geduldig wartete er, ob der Dämon zurückkehrte, doch der blieb fern.

Tar sank weiter auf die dritte Ebene. Ein mächtiger Dämon wartete auf ihn. Mit seinen stärksten Binde-Sprüchen hielt Tar diesen Dämon. Der wehrte sich, versuchte Tar anzugreifen, doch Tar drückte mit seiner mentalen Hand zu, bis der Dämon ruhig blieb. Tar hielt seinen Griff. Die Zwölf würden seine Kontrolle über den Dämon der dritten Ebene registrieren, und er würde als Meister zurückkehren.

Eine riesige Hand kam von unten, ergriff ihn, umfaßte ihn komplett und warf ihn nieder. Tars Binde-Spruch war gebrochen.

– *Höllenfeuer. Ein Dämon der zweiten Ebene?*

Er blieb ruhig, wohl wissend, daß Widerstand zwecklos war, und wartete. Ein wildes Gefühl durchströmte ihn, als er in die zweite Ebene vordrang.

So tief war er noch nie vorgestoßen. Und immer noch ging es abwärts, er fühlte, wie er die zweite Ebene verließ, die letzte Barriere überwand. Ein Schock traf ihn, als er verstand, was geschah.

– *Nur ein Lord-Dämon ist dazu fähig!*

Die Hand öffnete sich und setzte ihn auf der ersten Ebene ab. Er fühlte die übermächtige Kraft, die ihn heruntergeholt hatte, das mächtige Sein, das seine Menschlichkeit zwergenhaft erscheinen ließ. Er fühlte Angst in sich aufsteigen, aber seine Neugier war noch größer.

"Wer seid Ihr?" fragte er mit seiner mentalen Stimme. Würde der Lord Dämon seinen Namen nennen, könnte er erneut gerufen werden.

– *Falls ich hier herauskomme.*

Der Höllenkönig veränderte seine Erscheinung von reinem Chaos in eine Form, die von menschlichen Sinnen erfaßt werden konnte. Ein Grinsen durchkreuzte das gigantische Gesicht.

"Ich grüße dich, Tarbos. Ich bin Thornahuun, dein Vater." Die Stimme donnerte, Tar war sprachlos.

– *Tarbos... Die Höhle... Mein Vater? Lächerlich!*

Das Grinsen des Dämons wurde breiter. "Lebe wohl, Tarbos, wir werden uns wiedersehen." Tar fühlte, wie er hochgeschleudert wurde, schneller und schneller. "Warte! Thornahuun! Kehre zurück!", schrie er, doch alles, was er von dem Lord-Dämon hörte, als er durch die neun Ebenen raste, war ein lautes Lachen.

Schreiend erwachte Tar aus seiner Trance. Die Zwölf kamen in den Prüfungsraum und stellten sich um ihn.

"Tar, was ist geschehen?" wurde er gefragt. "Wir fühlten, wie du den Dämon der dritten Ebene kontrolliertest, als du plötzlich verschwandest... Wo...?"

Tar gewann die Gewalt über sich zurück, stand ohne zu antworten auf, schob die helfenden Hände beiseite und wandte sich Kantuon zu, der sei-

nen Blick ruhig erwiderte. Die anderen Meister schwiegen. "Ich weiß nicht, was dir dort unten geschah, Tar, aber du hast deinen Wert unter Beweis gestellt. Du bist nun einer der Sucher des gefährlichen Wissens."

Tar verbeugte sich, vollkommen ruhig. Doch unter dieser Ruhe brannten große Wut und Ehrgeiz.

Tar saß in seinem kleinen Raum. Mit wütendem Schlag schloß er den großen Spruchband, in dem er gelesen hatte. Nirgends war das Wissen zu finden, das er suchte, das er brauchte, um Thornahuun zu beschwören und zu binden, um ihn dann zu zwingen, die Wahrheit zu sagen. Erneut dachte er über den Erdhügel und den Kadaver des Bären nach, über seine Eltern, die ihn gefunden hatten und über den Lord-Dämon, der ihn Tarbos genannt hatte. Wie sonst hätte er seinen Namen kennen können, wenn er nicht die grauenvolle Macht hinter den Vorkommnissen in dem Erdhügel gewesen wäre?

Tar schlug mit der Faust auf das Buch der Macht. Sinnlos. Es beschrieb Kräfte, von denen die meisten Menschen nur träumten. Doch sie reichten

nicht, einen König der Hölle zu beschwören. Er brauchte ältere, dunklere Spruchbände, in denen mächtigere Kräfte zu finden wären.

Tar ging zu Kantuons Studierzimmer und klopfte an die hölzerne Tür.

"Komm herein."

Tar betrat das Zimmer. Kantuon war nicht allein. In einem großen Sessel saß eine junge Frau, nicht älter als Tar, aber auch nicht viel jünger. Tar war überrascht. Kantuon bemerkte seine Reaktion und sagte: "Ach ja. Tar, dies ist meine Nichte, Prinzessin Mylneh – Mylneh, das ist Tar."

Mylneh hob die Hand. Tar ergriff sie und beugte sich darüber, berührte sie kurz mit seine Lippen. Sie lächelte ihn an. Tar wandte sich wieder Kantuon zu und hob seine Augenbrauen. "Prinzessin?" – "Äh, ja..." Kantuon wirkte etwas verlegen. "Es ist nicht allzu bekannt, aber König Marakahn ist mein Bruder. Ich bitte dich, das für dich zu behalten."

"Natürlich, Großmeister." Tar lächelte. Kantuon sah einen Stoß Papier auf seinem Tisch an. "Vielleicht zeigst du Mylneh den Turm. Sie wird eine

Weile bei uns bleiben, und ich habe im Moment wenig Zeit." Tar überlegte, dachte an seinen eigentlichen Grund, weswegen er gekommen war, lächelte dann Mylneh an und sagte: "Natürlich, Großmeister. Eure Hoheit?" Er bot der Prinzessin seinen Arm an. "Verrückt, nennt mich Mylneh", sagte sie lachend und nahm seinen Arm. Sie verließen den Raum. Kantuon beobachtete sie, seufzte und kehrte an seine Arbeit zurück.

"Ich bin überrascht über Eure Manieren, Tar." sagte Mylneh, als sie durch die größeren Räume des Zentrums des Turmes gingen. Tar war erschrokken. "Habe ich Euch irgendwie beleidigt, Milady?" Sie lachte. "Nennt mich Mylneh! Nein, ich habe nur gedacht, daß jemand, der in einem dunklen Turm wohnt, weit ab von allem lebt, kaum weiß, wie ein Mädchen aussieht, geschweige denn, wie es angesprochen wird."

Jetzt war es an Tar, zu lächeln. "Nun... Mylneh... Unsere Erziehung betrifft nicht nur dunkle Dinge, und Ihr würdet kaum glauben, welchen Versuchungen man widerstehen muß, wenn man mit den dunkleren Seiten der Magie arbeitet."

Sie gingen die Treppen zur Spitze des Turmes hinauf. Tar fühlte sich durch ihr Interesse an ihm geschmeichelt. Er sah von der Seite ihr langes, haselbraunes Haar und ihre blauen Augen an. Ihr Gesicht und ihre Figur waren nicht so perfekt schön, wie bei den Dämonen, die ihn verführen wollten, doch sie war warm und real. Mylneh machte eine freundlichen Eindruck und schien ihn nicht vernichten zu wollen – ein angenehmer Unterschied.

Als sie das Dach des Turmes betraten, genoß Mylneh die Aussicht auf die Bollgar-Kette. Tar stand neben ihr. Er mußte zugeben, daß der Ausblick beeindruckend war. In jeder Richtung standen die zerklüfteten, kompromißlos schönen Berge. Mylneh sah ihn an, mit funkelndem Lächeln in den Augen. "Es ist wundervoll!" sagte sie. "Ja, ist es." – "Aber Ihr schaut in die falsche Richtung." Ärger huschte über ihr Gesicht.

"Ja."

Mylneh lachte ihn aus. "Verrückt!" Dann wurde sie ernster: "Weißt du, ich dachte schon, daß das ein furchtbar langweiliger Aufenthalt würde.

Doch nun scheint es hier doch noch interessant zu werden." – "Wie das?" – "Nun, ich dachte, die einzigen Menschen, mit denen ich hier reden könnte, würden alte Männer sein." Sie lächelte ihn an.

Am nächsten Tag besuchte Tar den Großmeister erneut. "Ja, Tar, was gibt es?" Er sah von seinen Rollen und Büchern auf. Tar sah ihm gerade in die Augen: "Ich möchte die verbotenen Bücher lesen. Die, die am Ende der Bibliothek unter Verschluß gehalten werden."

Kantuon setzte sich auf. "Du solltest nicht einmal über ihre Existenz wissen!" Tar zuckte die Schultern: "Das war kein Problem. Darf ich sie lesen?" Kantuon sank mit ernstem Blick in seinen Sessel zurück. "Wozu brauchst du sie?"

Tar sah weg, dann sagte er: "Ich möchte ein Experiment durchführen. Ich will... einen Lord-Dämon beschwören."

"Was! Bist du verrückt geworden? Nicht einmal ich würde den Versuch wagen, einen König der Hölle zu rufen! Ich verbiete dir dieses Experiment!" Tar schaute wütend, beruhigte sich wieder.

– Alter Dummkopf. Ich werde die Bücher auch ohne deine Erlaubnis bekommen.

"Natürlich, Großmeister. Ich werde meine Aufzeichnungen sofort vernichten." Tar drehte sich um und ging. Kantuon beobachtete ihn, als er das Zimmer verließ und überlegte, warum Tar einen Lord-Dämon beschwören wollte.

In den nächsten Tagen trafen Tar und Mylneh sich oft. Tar zeigte ihr den Turm und erzählte ihr von der Arbeit der Sucher. Mylneh berichtete Tar von ihrem Vater und dem Hof. Tar fühlte sich wohl in Mylnehs Nähe, all die Wut und all seine Schwierigkeiten waren verschwunden.

Eines Nachts stiegen sie erneut auf das Dach des Turmes, um die Sterne zu beobachten. Mylneh war vom Himmel der Nacht wie bezaubert. Tar

stand neben ihr. Nach einer Weile legte er ihr seinen Arm um die Schultern. "Tar?" Er sah ihr in die Augen. Sie wirkte gleichzeitig traurig und glücklich.

"Ja?" – "Küß mich."

Tar hob die Augenbrauen. Sie meinte, was sie sagte. Er nahm ihr Kinn in die Hand und legte seine Lippen auf ihre. Eine Ewigkeit verging. Mylneh zog sich zurück. Ihre Augen waren feucht.

"Tar?" fragte sie erneut. "Ja?" – "Ich gehe morgen."

Eine Weile blieb er ruhig. "Was?" – "Ich wollte es dir so spät wie möglich sagen, um dir die letzten Tage nicht zu verderben." – "Und deshalb habe ich den Kuß bekommen?" Er klang bitter. "Als Bezahlung? Weil ich ein guter Unterhalter war?"

"Tar... Mach es uns doch nicht so schwer. Du wußtest doch, daß ich irgendwann wieder gehen würde." Er drehte sich weg und lehnte sich auf die Brüstung.

"Tar?"

Nach einer Weile antwortete er: "Ich hätte dich gerne dabeigehabt. Du hättest es sehen sollen." – "Was?" Er wandte sich ihr wieder zu, ein seltsames Brennen in den Augen: "Ich werde einen Lord-Dämon beschwören. Ich werde mit ihm kämpfen."

Mylneh trat einen Schritt zurück, erschrocken von der Veränderung in ihm. "Aber du hast mir erzählt, daß die Lord-Dämonen die mächtigsten aller Dämone sind." – "Sind sie auch. Und ich werde einen fangen. Bedenke die Machte, die ich erreiche." – "Oh, Tar! Tu es nicht. Wie kannst du einer solchen Macht widerstehen? Er wird dich wie eine Fliege zerquetschen!" Kühl sah er sie an: "Wird er nicht. Ich weiß es!"

"Tar, du darfst nicht..." Er unterbrach sie. "Niemand sagt mir, was ich tun und was ich lassen soll. Das ist doch alles akademisch, oder? Du wirst sowieso nicht dabei sein. Ich bitte dich nur einmal, Mylneh: Bleibe! Es dauert nicht lange. Ich habe meine Vorbereitungen bald abgeschlossen."

Doch Mylneh schüttelte nur den Kopf, trat ein paar Schritte zurück. "Nein, Tar. Ich will nicht in deiner Nähe sein, wenn du so etwas versuchst." Sie drehte sich um und rannte die Treppen hinab. Tar hielt sie nicht zurück. Er lehnte sich wieder auf die Brüstung und ließ den Blick über die im Sternenlicht liegende Landschaft schweifen.

– *Dumme Göre. Du bist genauso kleinmütig, wie die anderen.*

Als Mylneh am nächsten Tag den Turm verließ, blieb Tar fern. Er saß statt dessen in der Bibliothek und las in den verbotenen Büchern. Er hatte die magischen Siegel gebrochen. Und nun saß er da, studierte intensiv, von Zeit zu Zeit eine Notiz machend.

Die Zeit verging. Er fand den Spruch, den er brauchte, und kopierte die wichtigsten Sequenzen. Tar schrieb gerade die letzten Beschwörungen nieder, als die Tür der Bibliothek mit lautem Knall aufgestoßen wurde. Wütend stand Großmeister Kantuon im Eingang. Mit langen Schritten kam er an den Tisch, an dem Tar saß und las, sah auf die Bücher vor Tar nieder, dann Tar an, während er eines der Bücher zuschlug.

"Tar! Ich hatte dir ausdrücklich verboten, diese Bücher zu lesen! Sie dürfen nur mit Zustimmung und unter der Kontrolle der Zwölf und von mir benutzt werden! Du hast eine direkte Anweisung mißachtet und wirst die Konsequenzen tragen müssen! Bei Sonnenuntergang wirst du diesen Turm verlassen haben. Du darfst deine Studien in der kleinen Hütte in den nördlichen Hügeln fortsetzen." Kantuons Augen weiteten sich wütend, als er sah, daß seine Worte keinen Eindruck auf Tar machten.

"Schon gut, Großmeister." Tar war völlig ruhig. "Ich habe gefunden, was ich gesucht habe. Ich brauche den Turm nicht länger."

Er stand auf und verließ die Bibliothek, einen völlig konsternierten Großmeister hinterlassend.

Am gleichen Nachmittag verließ Tar den Turm und wanderte zu der kleinen Hütte im Norden. Sie hatte eine Weile leergestanden, doch Tar machte sie sich wieder wohnlich. Er kehrte nie zum Turm der Sucher zurück.

Tar sah aus dem Fenster. Es war nun dunkel genug. Ein Sturm braute sich über der Hütte zusammen. Er wandte sich ab und bereitete sich vor. Sein Wissen müßte ausreichen, Thornahuun zu finden und zu kontrollieren. Ein Frösteln lief seinen Rücken hinab. Die verbotenen Bücher waren furchtbar gewesen. Sein Wesen, sein Geist fühlten sich beschmutzt, als er in den alten, grausigen Büchern gelesen hatte. Doch nun war er bereit.

Er atmete tief durch und versetzte sich in magische Trance. Schneller als jemals zuvor sank er durch die ersten acht Ebenen, durchschnitt die wachenden Dämonen wie ein heißes Messer weiche Butter. Dann überwand er erneut die letzte Barriere, diesmal aus eigener Kraft. Er war auf der ersten Ebene.

Er zögerte nicht, sondern sprach sofort den Namen des Einen aus, den er suchte.

– *Thornahuun!*

Überraschenderweise erschien der Dämon sofort. Tar sah in das kochende Chaos seiner Gestalt, beobachtete, wie sie sich in eine menschenähnliche Form zwang. Der König grinste.

″Ich grüße dich, Tarbos!″ Sein Grinsen wurde breiter. ″Was kann ich für dich tun, mein Sohn?″ Er lachte in sich hinein. Tar fühlte Wut in sich aufsteigen, blieb aber nach außen gefaßt und kühl. ″Warum nennst du mich deinen Sohn?″ fragte er. ″Weil du es bist. Erinnerst du dich an unser Treffen in der Höhle des Erdhügels?″ Tar fühlte, daß Thornahuun die Wahrheit sagte. ″Also... fanden meine Eltern mich wirklich... im Wald?″

Der König lachte wieder in sich hinein. ″Ja. Deine echte Mutter war eine Hexe. Sie war mehr als glücklich, von einem Lord-Dämon besucht zu werden. Sie hat nie begriffen, was es bedeutet, welch exquisite Qualen die Folge sind. Nach nur sieben Monaten hast du dir deinen Weg nach draußen erkämpft. Du hattest einen gesunden Appetit!″ Der Dämon lachte grausam. Tar unterdrückte seine Wut, hielt seine Ruhe und Gelassenheit aufrecht. Er hatte die Frau nie gekannt.

"Warum hast du das getan?"

Der König sah auf ihn herab, immer noch lächelnd. "Nun, weil ich große Pläne mit dir habe, Tarbos. Du wirst für mich die Welt erobern."

Tar fühlte, wie ihm seine Wut entglitt. "Vorher werde ich dich erobern!!!" schrie er und schleuderte Ströme der Macht aus seinem Sein auf Thornahuun. Der König wurde von den Gewalten zurückgeschleudert, kehrte jedoch schon bald zurück. Sein Lächeln wurde grimmiger: "Das ist also der Weg, den du gehen willst? Nun gut. Ich habe dich erschaffen. Jetzt werde ich dich vernichten." Er hob seine Klaue und ging zum Angriff über.

Der magische Kampf, der folgte, erschütterte die Fundamente des dämonischen Reiches. In der realen Welt wütete über Tars Hütte ein Sturm von einer Stärke, wie es ihn noch nie gegeben hatte. Im Turm der Sucher fühlte Kantuon die immensen magischen Vibrationen und versetzte sich in tiefe Trance, um ihre Quelle zu finden.

Nach einer unmeßbaren Zeit hörten beide, Tar und Thornahuun, auf zu kämpfen. Sie waren erschöpft. Tars neue Kräfte konnten denen des Königs standhalten, aber keiner konnte den anderen besiegen. Thornahuun grinste müde. Er würde seine Pläne ändern müssen. Er sah eine Möglichkeit, noch mehr Chaos in die Welt zu bringen. Er rief seinen Bruder.

– *Bralkur.*

Es dauerte nicht lange. Das ganze Reich hatte den Kampf verfolgt.

– *Thornahuun, mein Bruder.*

Thornahuun dachte nicht einmal daran, für sich selbst um Hilfe zu bitten.

– *Bralkur, ich werde besiegt werden.*

Bralkur zeigte keine Reaktion.

– Meine Essenz wird in meinen Sohn eindringen. Ich bitte dich, ihm zu helfen, wenn er deine Hilfe braucht.

Bralkur zögerte nicht.

– Kein Problem, wie du es wünschst, mein Bruder. Lebe wohl.

Thornahuun erhob sich zu einer letzten Anstrengung. Tar bemerkte die Bewegung und griff an. Thornahuun versuchte nicht, den Strömen der Macht von Tar zu widerstehen, sondern flüchtete auf Tar zu, kam dichter und dichter, laut lachend. Dann drang er in Tars Sein ein. Tar fühlte, wie er verzerrt und gedehnt wurde, als der Geist des Dämons in ihn eindrang. Er versuchte auszuweichen, zu fliehen, sich zu verbergen, es nützte nichts. Sein Geist wurde über den den Lord Dämons gezogen, vermischte sich mit ihm, wurde eins mit ihm. Für eine Ewigkeit war sein Universum zerstört. Dann merkte er, wie sein Geist den neuen Zustand akzeptierte und er halb bewußtlos durch die Ebenen des dämonischen Reiches aufstieg. Kein Dämon stellte sich ihm in den Weg.

Kantuon öffnete seine Augen, zutiefst geschockt. Er versuchte zu begreifen, was Tar getan hatte.

– *Sich mit einem König der Hölle vereinigen... Die Macht, die das bedeutet...*

Er stand auf und bedeckte sein Gesicht mit den Händen. Er durfte nicht daran denken. Ein Wesen mit genug Macht, um Berge zu versetzen, in einem menschlichen Wesen konzentriert. Doch war Tar wirklich menschlich? Er konnte es nicht länger sein. Er rief nach seinem Diener.

– *Das Konzil muß zusammentreten. Diese Wesenheit muß zerstört werden.*

Er sah den Sucher an, der eingetreten war. "Rufe die Zwölf zusammen!" Seine Stimme klang alt, älter, als er tatsächlich war.

– *Gleichgültig... Der König! Ich muß Marakahn warnen.*

Langsam kam Tar zu sich. Sein Körper fühlte sich an, als würde er tausendmal schneller arbeiten. Irgendwie hatte er die Essenz von Thornahuuns Sein unter Kontrolle gebracht. Er war nicht mehr Tar, er war zu Tarbos geworden. Noch immer konnte er die neue Macht, die er gewonnen hatte, nicht voll erfassen.

– Ich habe meinen Vater besiegt. Ich habe nun seine Macht. Ja. Ich bin nun ein Gott! TARBOS, GOTT DES CHAOS!

Er fing an zu lachen, lauter und lauter, er konnte nicht aufhören. Er wollte nicht aufhören, nicht einmal, als die Hütte von seinem Lachen anfing zu beben.

III. Götter

Kantuon sah sich im Kreis der Meister um. Dies waren die Zwölf, die machtvollsten Zauberer der Sucher in Lyramion. Nur wenige würden sie herausfordern wollen.

– *Aber nun... Was können wir gegen diese neue Bedrohung tun?*

Er strich sich über den Hals. "Meine Brüder. Wir sind in einer schlimmen Lage. Unser ehemaliger Bruder Tar... hat sich mit einem König der Hölle vereint." Alle begannen zugleich zu reden. "Aber..." – "Wie konnte er...?" – "Das ist unglaublich!"

Kantuon hob die Hand, bat um Ruhe. "Es ist wahr, meine Brüder. Ich habe König Marakahn bereits eine Botschaft gesandt. In der Zwischenzeit müssen wir ihn aufhalten."

Die Zwölf sahen sich an. Zusammen waren sie eine Macht, die keinen Vergleich hatte. Doch jetzt merkte jeder von ihnen, daß sie in diesem Kampf

ihr Leben verlieren konnten – oder schlimmeres. ″Laßt uns gehen, meine Brüder.″

Tarbos saß auf einem Thron, den er aus einen großen Stein des Fundaments seiner alten Hütte gebrannt hatte. Er kicherte und sah auf das verwüstete Land um ihn herum herab. Ein Geräusch ließ ihn aufblicken. Ein Gruppe von Menschen erreichte die Reste seiner Hütte. Geduldig wartete er. Es waren Kantuon und die Zwölf.

″Kantuon! Du bist gekommen, mich zu verehren. Gut.″ Kantuon blieb stehen.

– *Es ist wie ich befürchtete. Die Macht war zuviel für ihn.*

″Wir sind nicht gekommen, dich zu verehren, Tar. Wir sind gekommen, dich zurückzuhalten. Wir...″ Tarbos' lautes Lachen unterbrach ihn. Es wurde lauter und immer verrückter. Die Zwölf sahen sich an. Tränen liefen über Tarbos' Gesicht. Es schien als wollte er nie wieder aufhören. Lang-

sam beruhigte er sich bis auf ein gelegentliches Kichern. "Du... Ihr wollt mich aufhalten? MICH!?"

Wieder brach er in lautes Gelächter aus. Doch diesmal beruhigte er sich schneller und sah auf Kantuon und die Zwölf hinab.

"Jetzt mal im Ernst: Erstens nennt ihr mich Tarbos. Zweitens bin ich nun ein Gott, der Gott des Chaos, und ich erwarte die mir zustehende ordentliche Verehrung. Wenn ihr also leben wollt, kniet nieder."

Die Zwölf waren von dieser verrückten Ruhe geschockt. Kantuon wandte sich ihnen zu. "Meine Freunde, es ist, wie ich es befürchtet habe. Wir müssen unsere Kräfte zusammenlegen und ihn vernichten." Sie starrten sich an. Dann nahmen sie sich bei den Händen und gingen, einer nach dem anderen, in die magische Trance des Kreises der Dreizehn. Zusammen sanken die dunklen Magier immer tiefer in Trance. Schweiß bildete sich auf ihren Stirnen. Im Zentrum ihres Kreises bildete sich eine Sphäre reiner Energie, wachsend und in allen Farben pulsierend. Mit der Geschwindigkeit ei-

nes Blitzes schleuderten sie sie auf Tarbos. Ohne mit der Wimper zu zukken und mit nur einer Hand wehrte Tarbos die furchtbaren Energien ab. Er stand auf, nicht mehr amüsiert, und sprach mit einer Stimme, die nichts Menschliches mehr an sich hatte: "Ihr wollt euch also nicht vor eurem rechtmäßigen Herren beugen? Kleine Dummköpfe! Ihr werdet alle zugrunde gehen! Hier und jetzt!"

Tarbos hob die Hand. Aus der Handfläche sprang eine Fontäne schwarzer Energie auf den Magischen Kreis der Dreizehn. Der Effekt war furchtbar. Bevor sie auch nur reagieren konnten, wurden sie in alle Richtungen auseinandergesprengt.

In der Zwischenzeit hatte König Marakahn die Nachricht seines Bruders erhalten und saß nun mit seinen Beratern in der Halle seiner Zitadelle. "Nun, Mandek, was haben die Magier dazu zu sagen?"

Mandek, ein alter Mann in der grauen Robe der Bewahrer, stand auf und sagte mit Grabesstimme: "Eure Majestät, meine elf Brüder und ich haben

dieses Problem die ganze Nacht erörtert. Diese Bedrohung muß vernichtet werden, bevor sie unser aller Untergang bedeutet."

Der König dachte kurz über das Gesagte nach. "Nun gut. Ich denke dies ist ein Fall, wo Magie die beste Lösung ist. Jedoch – kann er aufgehalten werden?" Er wandte sich erneut Mandek zu, der hüstelte und antwortete: "Es ist möglich, Eure Majestät. Wir verfügen über uralte Sprüche, die auch die Kontrolle eines Lord-Dämon ermöglichen, zu dem Tar geworden ist, wenn wir Großmeister Kantuons Geschichte glauben."

"Mandek, ich traue meinem Bruder in diesen Angelegenheiten ohne Vorbehalt. Er würde mir niemals eine Nachricht wie diese geschickt haben, wäre er sich nicht vollkommen sicher gewesen."

Mandek senkte den Blick. "Natürlich, Euer Majestät, bitte um Vergebung." – "Schon gut, wir müssen alles bedenken. Ich habe unterdessen einen Boten zu Tar gesandt, der ihm mitteilen wird, daß er unser Land nicht betreten darf. Ich bezweifle, daß er sich an solche Verbote halten wird, wenn die Lage so ist, wie beschrieben, doch wir müssen alles versuchen."

"Ja, Euer Majestät. Darf ich fragen, wen Ihr als Boten gesandt habt?" – "Sir Mando, einen meiner besten und treuesten Ritter. Er hat sich freiwillig gemeldet."

Sir Mando ritt die Hänge der Berge von Bollgar hinab in das Tal. Sein Pferd war müde. Zu seiner Rechten stand der Turm der Sucher. Etwas nördlich davon sollte die Hütte, sein Ziel, stehen. Doch er sah nichts. Die Sonne sank bereits, als er den Turm erreichte. Wie ein schwarzer Grabstein stand er vor ihm. Er rief, doch niemand antwortete. Also ritt er weiter, in die Richtung, wo die Hütte liegen sollte. Das Land um ihn war ohne jedes Leben, vollkommen still. Einmal glaubte er, etwas hinter einem Felsbrocken verschwinden gesehen zu haben. Doch als er nachsah, fand er nichts. Sein Unwohlsein nahm mit jedem Schritt seines Pferdes zu.

Mando erreichte den Hügel, auf dem die Hütte hätte stehen sollen. Doch sie war nicht da. Beunruhigt band er sein Pferd an einen abgestorbenen Baum und kletterte den steilen Pfad auf den Hügel hinauf. Weiter oben lag etwas auf der steinigen Kuppe des Hügels. Es sah aus wie eine menschli-

che Hand. Er kletterte zu dem Gegenstand. Dann erkannte er, was es war. Mando wurde blaß und sank auf die Knie. Es war die Hand eines Menschen, an der Wurzel abgetrennt, vollkommen schwarz. Er drehte sie mit seinem Messer um, stand erschüttert auf und erstieg die Spitze des Hügels.

Tarbos saß auf seinem Felsenthron. Er langweilte sich. Seit zwei Tagen saß er hier. Er brauchte keine Nahrung mehr, keine Getränke. Aber etwas anderes fehlte ihm.

– *Mylneh*

Er war wütend auf sie. Er wollte sie bestrafen, ihr zeigen, wie sehr sie sich geirrt hatte, wie mächtig er nun geworden war. Und er wollte sie im Arm halten, sie küssen, die Erfahrung der einfachen Freude, die er mit ihr gehabt hatte, wiederholen...

Etwas Lebendiges kam, unterbrach ihn in seinen Überlegungen. Jemand kam den Hügel herauf. Seit er die Magier vernichtet hatte, war kein Leben

mehr um ihn gewesen – jeder Mann, jede Frau und jedes Kind, jedes Tier, jeder Vogel und jedes Insekt hatte das Tal verlassen. Keine Pflanze, kein Gras, kein Moos und keine Flechte hatte überlebt. Tarbos setzte sich auf, konzentrierte alle Sinne auf dieses Ereignis.

– Es ist menschlich... Eisen... Ein Ritter. Der erste, der sich dem Gott des Chaos unterwirft.

Tarbos grinste.

Die geschwärzte Hand war nicht das einzige, was Mando auf seinem Weg zum Gipfel des Hügels fand. Es gab weitere Spuren eines Massakers: Stücke schwarzer Kleidung, an den Kanten versengt, Reste von Fleisch, weitere Gliedmaßen, ein Ohr. Horror und Abscheu erfüllte ihn, als er den Hügel erstieg.

Auge in Auge standen sie sich gegenüber. Mando blinzelte und sah weg, mied Tarbos' furchtbaren Blick. Ein tiefes, böses Licht drang aus diesen

Augen. Er wußte, dieser Mann oder Dämon war Schuld an dem Massaker, das hier stattgefunden hatte. Er machte seine Kehle frei und sprach.

"Der gütige König Marakahn hat mich geschickt. Er ist von Großmeister Kantuon von deiner unglaublichen Tat unterrichtet worden und teilt dir mit, daß du in unserem Land nicht länger willkommen bist. Wenn du innerhalb unserer Grenzen erwischt wirst, wirst du festgenommen und hingerichtet." Die letzten Worte kamen nur sehr leise.

Als Tarbos nach einer Weile immer noch nicht reagiert hatte, sah Mando auf. Tarbos saß da, ausdruckslos. Dann kicherte er. Und noch einmal. Er lachte. Lachte lauter, lauter und immer lauter, bis der Boden unter Mando anfing zu beben. Plötzlich sprang Tarbos auf und brüllte: "KNIE NIEDER VOR MIR, DU WURM!!!"

Von diesem Ausbruch von Wut geschüttelt fühlte Mando sich auf die Knie niedersinken. "Jämmerliches, kleines Menschlein! Wie kannst du und dein kleiner Möchtegern-König es wagen, mich so anzusprechen, mich, den Gott des Chaos?! Ich habe eine Nachricht für deinen KÖNIG."

Tarbos hob die Hand und Rüstung und Kleidung wurden von Mandos Bauch gerissen. Etwas zerrte an seinem Nabel, die Pein nahm zu. Er versuchte es mit den Händen aufzuhalten, aber es war sinnlos. Nach einer Weile senkte Tarbos die Hand, und Mando sah auf seinen Körper hinab, das Gesicht vom Schock verzerrt. Tarbos grinste: "Keine Angst. Du wirst nicht sterben. Nicht, bevor du meine Botschaft deinem König überbracht hast."

Tarbos grinste grimmig, als der Bote ihn wieder verlassen hatte.

– Dieser König will mir also Befehle erteilen. Schon bald wird er mir zu Füßen kriechen, und ich werde seine Tochter nehmen – vor seinen Augen!

Doch dazu brauchte er eine Armee. Wie Tentakeln senkte er seine Sinne in den Boden und suchte nach den Kriegern, die auf den Schlachtfeldern um das Tal gestorben waren. Mit seinem Willen zwang er die verrottenden Leichname aufzuerstehen. Mit einem zweiten Gedanken öffnete er tausend Tore des dämonischen Reiches und rief seine Dämonen, die die Leichen mit neuem, üblen Leben füllen sollten.

So kamen sie über die Hügel geschlurft, abscheuliches Leben in den leeren Augenhöhlen, einige noch mit Resten von Fleisch an den Knochen, die meisten jedoch als nackte Skelette. Tarbos betrachtete seine Armee und grinste breit.

"Ich grüße euch, meine ergebenen Diener. Wir werden ein Königreich erobern." Die Erde erzitterte, als die Dämonen mit lautem Geheul antworteten und die rostigen Schwerter gegen die Schilde schlugen.

Mando ritt derweil, als ob er Dämonen auf den Fersen hätte. Sein Pferd fühlte das Unmenschliche an seinem Reiter und war ständig am Rande der Panik. Mando fühlte nur die Pein seines Bauches, die mit jeder Meile zunahm. Nur die Ehre seines Rittertums und die Nachricht, die er seinem König zu überbringen hatte, bewahrten ihn vor dem Wahnsinn.

Ein einsames Pferd näherte sich langsam der Burg des Königs. Es war sichtlich erschöpft, zitterte auf den Beinen. Als es herankam bemerkten die Wachen einen Ritter, der auf dem Pferd hing, und führten es in den

Hof. Mit lautem Krachen fiel der Ritter dort zu Boden. Als kräftige Hände ihn hochhoben, kam er zu sich. Dann sahen die Männer, was mit dem Ritter war, und sie wichen voller Schreck zurück. Doch der Ritter bemerkte sie nicht und stolperte in die Halle der Burg.

König Marakahn hörte gerade der Geschichte eines armen Händlers zu, der überfallen worden war, als mehrere Diener mit Panik in den blassen Gesichtern hereingestürmt kamen, als würden sie vor etwas fliehen. Der Kanzler trat vor den König, öffnete den Mund, am ganzen Körper zitternd, alle anderen waren sofort ruhig. Ohne ein Wort schloß der Kanzler den Mund und drehte sich um, das Gesicht vor Angst und Horror verzerrt, die Figur ansehend, die hereingekommen war. Der König, stark beunruhigt, hob den Blick zur weit offenen Tür der Halle. Die Person, die dort stand, stolperte weiter. Marakahn keuchte, als er den gebrochenen Mann erkannte.

"Mando!" Er sprang vor, um dem Mann zu helfen. Als er ihn erreichte und an der Schulter packte, wich er erschrocken zurück. Dies war nicht mehr

der Mann, den er mit einer Nachricht losgeschickt hatte. Sein Gesicht war blaß wie das einer Leiche, sein Haar weiß und leblos. Seine Augen tote Kugeln, tief in die Höhlen gesunken. Doch das Schlimmste war die furchtbare Wunde im Bauch des Mannes. Ein großes Loch in Rüstung und Kleidung gewährte Einblick in die zerfetzte Öffnung der Bauchdecke, unter der nur noch Reste der Eingeweide zu sehen waren. Von Ekel geschüttelt taumelte der König zurück. Voller Pein begann Mando zu sprechen: "Er sagte, ich würde nicht sterben, bevor ich seine Nachricht überbracht hätte."

Zitternd stand Marakahn vor ihm. "W—was ist die... ", stammelte er, unterbrach sich. Er sah Mando in die Augen, Mitgefühl im Gesicht. "Mando...", flüsterte er, "Vielleicht können die Magier..."

Mando zog nur eine Grimasse. Marakahn erkannte, daß Mando zu lächeln versuchte. Mando schlug die Augen nieder. "Nein, mein Herr." Er sah auf, sein Ausdruck hatte gewechselt. "Bitte..."

Marakahn schüttelte es. Dann fragte er, immer noch flüsternd: "Was ist seine Botschaft?"

Nach einem tiefen Atemzug antwortete Mando: "Lord Tarbos, Gott des Chaos, läßt Euch ausrichten, daß er schon bald kommen wird, dieses Land zu erobern, und daß er gnädig zu jenen sein wird, die sich ihm unterwerfen, und daß... und daß..." Heftiger Husten schüttelte den geschwächten Körper Mandos. Mühsam beherrschte er sich, und mit Tränen in den Augen fuhr er fort, sprach seine letzten Worte: "Und daß er Prinzessin Mylneh zu seiner Braut machen wird."

Ein paar Herzschläge lang war alles still. Plötzlich blutete Mandos Wunde, erst nur ein Tröpfeln, dann ein stetiger Fluß. Seine Knie knickten ein und er fiel in König Marakahns Arme. Tränen rannen dem König über das Gesicht, als er den sterbenden Ritter sanft in seinen Armen hielt. Noch nie zuvor hatte er einen glücklicheren Ausdruck in einem Gesicht gesehen, als den des sterbenden Ritters.

Vorsichtig legte Marakahn den toten Körper auf den Boden der Halle und drückte die gebrochenen Augen zu. Als er aufstand, sah er seine Tochter in einem Nebeneingang der Halle stehen. Sie starrte ihren Vater an, der

mit grimmigem Gesicht und blutiger Kleidung in der Pfütze des Blutes des gestorbenen Ritters stand.

"V–vater? W–was ist gesch–schehen?"

Der König sah auf den Leichnam hinab, schnippte dann mit den Fingern. Ängstlich und die Hände ringend kam der Kanzler näher. "Nehmt Sir Mando hier weg!" befahl der König mit harscher Stimme. "Bereitet ihn zur Beisetzung vor." Dann kehrte er zu seinem Thron zurück.

Mit einem gestammelten "Ja, Euer Majestät" wandte der Kanzler sich den Dienern zu und scheuchte sie an die Arbeit.

Mylneh ging zu ihrem Vater hinüber. "Vater, was ist geschehen?" Der König wandte sich ihr zu und schaute sie an, als hätte er sie noch nie zu Gesicht bekommen. "Mando hat eine Botschaft von Tar... Tarbos überbracht." Er starrte in die Blutpfütze. "Es hat ihn das Leben gekostet." Er zitterte und sah weg. Mylneh erkannte die Schwere des Schocks, unter dem ihr Vater stand. "Was war das für eine Botschaft?" fragte sie sanft.

"Er ist nun ein Gott. Lord Tarbos, Gott des Chaos. Er wird hierherkommen... Dieses Königreich erobern... Und... er will dich zu seiner Braut machen..."

Mylneh wurde blaß, Traurigkeit füllte ihr Herz, die Augen wurden ihr feucht. "Ich wußte, er würde zu weit gehen." Sie sah ihren Vater, den König an: "Werden wir ihn aufhalten können?" – "Ich hoffe es, mein Liebling," seufzte Marakahn. "Ich habe Mandek mit den Vorbereitungen beauftragt. Er soll kommen."

Kurze Zeit später erschien Mandek, leicht verärgert. Marakahn erzählte, was vorgefallen war und fragte dann, ob Mandek und seine Bruderschaft die richtigen Zauber gefunden hätten. Mandek mußte sich mehrfach räuspern, bevor er in der Lage war zu antworten: "Wir haben einen gefunden, Euer Majestät, doch es gibt ein Problem." Er schlug die Augen nieder. "Der Spruch muß von einem Kreis von Dreizehn gesprochen werden: Vier weiße Magier, vier graue Magier, vier schwarze Magier werden gebraucht und jemand... der Tarbos kennt." Er warf einen kurzen Blick zu Mylneh

hinüber. Mylnehs Augen wurden groß. Sie öffnete den Mund, aber der König unterbrach sie mit einer Geste. "Wo liegt die Gefahr?"

Mandek sah nieder. "Ja, es gibt eine Gefahr. Es hängt alles von, ähh... der Person ab, die als ähh... als Fokus für den Spruch eingesetzt wird." Wieder warf er Mylneh einen Blick zu.

Der König lehnte sich im Thron zurück: "Ich werde nicht erlauben, daß meine..."

"Ich werde es tun!" unterbrach Mylneh ihn. Nach einem langen Blick auf seine Tochter wandte der König sich wieder Mandek zu: "Nun gut, bereite sie vor." – "Ja, Euer Majestät," seufzte Mandek. Als er sich abwandte, um zusammen Mylneh die Halle zu verlassen, hielt ihn der König auf: "Warte. Muß der Spruch an einem bestimmten Ort gesprochen werden?" – "Ummm... Nein, Euer Majestät. Warum?"

Der König lächelte. "Es gibt eine alte Burg im Nordosten der Hauptstadt. Es wird dort sicherer sein." Mandek verneigte sich: "Natürlich, Euer Maje-

stät. Wie ist der Name der Burg?" – "Der Name ist vergessen. Nennt sie Godsbane."

Dunkle, ölige Wolken hingen über dem Schlachtfeld. Tarbos betrachtete seine Armee von Untoten und lächelte. Die Reste der Armee, die sich ihm in den Weg gestellt hatte, floh in Panik, erbarmungslos von seinen untoten Männern verfolgt, die keinen Schlaf, keine Rast und keine Erholung brauchten. Schon bald würde er die Hauptstadt und die Burg des Königs erreicht haben. Dann würde Mylneh sein werden und alle anderen vor ihm im Staub kriechen.

"Eure Majestät, ein weiterer Melder der Armee ist eingetroffen." König Marakahn seufzte. Weitere schlechte Nachrichten. "Gut. Nenne deine Botschaft, Soldat."

Der Melder sah auf. Deutlich stand ihm der Horror über das, was er gesehen hatte ins Gesicht geschrieben. Geduldig wartete der König, daß der Mann anfangen würde zu sprechen.

"G–grüße, Euer Majestät. S–sir Laneanor hat mich gesch–schickt, um Euch mitzuteilen, daß die Prov–vinz Nord-Danormia von Tarbos' Armee erobert w–wurde. Wir w–wurden zurückgedrängt, Euer Majestät. Es w–waren Däm–monen! Untote M–monster! W–wir..." Mit einer Geste unterbrach der König den Mann.

"Ja, ich habe schon davon gehört." Mit tiefer Sorge im Gesicht fiel der König in Gedanken.

– *Wenn nur Mylneh in Sicherheit ist und der Spruch funktionieren wird.*

Er schob die Zweifel beiseite und zwang ein Lächeln auf sein Gesicht.

– *Er muß nicht wissen, wie schlimm die Dinge stehen.*

"Gut. Ich danke dir. Sei nicht ängstlich. Wir werden ihn aufhalten." Doch in seinen Gedanken sah er die untoten Horden der Armee Tarbos', die sein Land durchschnitt wie ein scharfes Schwert zartes Fleisch, nichts als grauen Tod hinterlassend.

Als Tarbos, die Armee vor sich herscheuchend nur, noch zwei Tage von der Hauptstadt entfernt war, bemerkte er eine hohe Konzentration von Magie nordöstlich der Stadt. Besorgt ging er in Trance und schickte seine Fühler auf schwarzen Schwingen aus, die Quelle der Magie zu erkunden. Er erkannte, welche Art von Spruch dort gewoben wurde und wer der Fokus sein sollte.

– *Mylneh.*

Er konzentrierte sich auf den Ort.

– *Eine Burg... Godsbane...*

Dann kehrte er in seinen Körper zurück. Wütend änderte er die Marschrichtung seiner Armee mit einem einzigen mentalen Befehl.

"Mylneh? Was ist?"

Sie sah auf. Soeben hatte sie gefühlt, wie dunkle, obszöne Finger ihren Geist berührt hatten. Sie schüttelte sich, fühlte sich unrein. "Es ist schon gut," sagte sie zu Mandek, und wandte sich wieder dem Gesang des Großen Spruches zu. Mandek runzelte die Stirn, dann arbeitete auch er weiter.

Marakahn durchmaß die große Halle, wütend und frustriert in seiner Hilflosigkeit.

– *Wie kann ich den Leuten erzählen, alles sei in Ordnung, wenn ich mir selber so unsicher bin? Wenn nichts stark genug scheint, Tarbos aufzuhalten?*

Er rieb sich die Augen, er hatte seit Tagen nicht mehr richtig geschlafen. Ein erschöpfter Bote betrat die Halle und kniete vor ihm nieder. Marakahn zog eine Grimasse und fragte: "Ja? Was ist deine Botschaft?" – "Eure M–majestät," stammelte der Mann: "Lord Tarbos' Armee hat die Marschrichtung geändert! Sie marschiert nicht mehr auf die Haupstadt zu!"

Angst stieg in ihm auf, und noch bevor er die Frage aussprach, kannte er die Antwort.

"Welche Richtung?" – "Nach Nordosten, Eure Majestät."

Der König setzte sich, geschlagen.

– *Nach Nordosten... nach Godsbane.*

Tarbos stürmte mit langen Schritten durch die Reihen seiner Dämonen nach vorne, erbarmungslos jene aus dem Weg stoßend, die nicht schnell genug auswichen. Als er sich dem Zentrum der Schlacht näherte, zog er sein großes, vergiftetes Schwert und ging entschlossen weiter. Macht und Heiterkeit durchströmten ihn. Schon bald würde Godsbane fallen, auch wenn die gesamte Armee des Königs hier zur Verteidigung aufmarschiert war.

Tarbos erreichte die Frontlinie und grinste in die vor Horror und Abscheu verzerrten Gesichter der Verteidiger. Er hob sein Schwert und hackte auf

seine Gegner ein. Wie Getreide mähte er die Männer vor sich um, kämpfte sich so den Weg frei zu den Toren Godsbanes. Er hätte sie alle mit einer Geste hinfortschleudern können, doch so machte es ihm mehr Spaß.

Drinnen lauschte Mylneh dem tobenden Krachen der Schlacht vor der Burg, dem Klirren von Metall und den Schreien der Sterbenden. Eingeschüchtert sah sie zu den zwölf Magiern, doch die waren murmelnd mit ihren Teilen des Großen Spruches beschäftigt. Fest schloß sie ihre Augen und setzte ihren Gesang fort.

In einem letzten verzweifelten Versuch hatte Laneanor die verbliebenen menschlichen Ritter neu vor den Toren Godsbanes verteilt. Sie stellten sich den dämonischen Kriegern entgegen und hielten sie zurück, so gut sie es vermochten. Doch sie waren erschöpft und müde. Laneanor wußte, daß sie hier alle sterben würden. Grimmig focht er weiter. Wenn sie mit ihrem Leben kostbare Zeit erkaufen konnten, dann sollte es so sein.

Er sah den großen Krieger, der durch die Reihen der Feinde kam und seine

Augen weiteten sich vor Angst. Lord Tarbos. Er sah aus wie der Dämon, der in ihm war, sein Gesicht war eine Maske aus Haß und Schadenfreude, seine Augen brannten von übelstem Leben, seine Waffe war von kältestem, schärfstem Stahl. Er hob sein großes, gezacktes Schwert und griff an.

Laneanor versuchte zu parieren, doch nach zwei heftigen Schlägen war sein Schwert zerbrochen. Er stand mit dem Rücken am hölzernen Tor, schaute sich verzweifelt nach einem anderen Schwert um. Er war der letzte der Krieger. Enrodar, der in so vielen Kriegen tapfer gekämpft hatte, lag im Staub, einen tiefen Hieb von der Schulter bis in die Brust. Gambon, seit mehr als zehn Jahren sein Freund, lag an das Tor gelehnt, aus unzähligen Wunden blutend. Über und unter ihnen die anderen Ritter.

– *Alle tot.*

Laneanor ließ den Rest seines Schwertes fallen und schaute über die Armee des Feindes. Der Himmel kochte. Und unter der Decke der dunklen

Wolken sah er Reihe um Reihe der untoten Krieger Tarbos', wahnsinnigen, roten Glanz in den Augen, Brocken von Fleisch von ihren Knochen verlierend. Dann fiel sein Blick auf das Gesicht von Lord Tarbos.

Für einen kurzen Moment sahen sie sich nur an. Mühelos hob Tarbos das riesige Schwert und hieb es durch Laneanor.

Mylneh stand im Zentrum des Kreises der zwölf Magier, das sternenförmige Juwel in ihren Händen. Es war der Amberstar, die Linse, die Tarbos erfassen und an einen Ort weit, weit weg bannen sollte.

Lange Tage und Nächte waren vergangen, um ihn zu erzeugen, doch zuletzt war die Arbeit getan. Jetzt kam der schwierigste Teil der Aufgabe: die Zwölf würden all ihre Kraft auf Mylneh konzentrieren, die die Energien mit ihrem Sein aufnehmen und auf Tarbos richten mußte. Mylneh schluckte. Mandek hatte erklärt, daß die geringste Ablenkung eine plötzliche Streuung der zusammengelegten Energien zur Folge hätte. Sie schloß die Augen wieder, ignorierte das Murmeln der Magier. Alles, woran sie zu denken

hatte, war Tarbos.

Tarbos hatte das Tor weit aufgestoßen, die wenigen Verteidiger im Inneren hingeschlachtet. Er fühlte, daß die Ausstrahlung der Magie von weit über ihm kam und rannte zum Zentralturm der Burg. Das Tor an der Basis des Turmes zerschmetterte er in tausend Stücke. Ein Ritter, der hier als Wache postiert war, kam schreiend herausgerannt, nur um von Tarbos' Schwert zerfetzt zu werden. Tarbos erstieg die Stufen des Turmes.

Mylneh fühlte, wie sich ihr die Haare aufstellten, als die Magier ihre Energien auf sie richteten. Schnell ignorierte sie das seltsame Gefühl und konzentrierte sich wieder auf Tarbos.

Fast rannte Tarbos die Treppen hinauf, die Konzentration der Magie über sich fühlend. Er erreichte die letzte Tür, zerschmetterte sie, dann hatte er die Quelle der magischen Ausstrahlung erreicht. Seine Augen weiteten sich, als er Mylneh im Fokus der Energien der zwölf Magier erkannte. Er stürmte los, in das Zentrum des Zirkels, das Schwert in seiner Hand bereit. Die Magier setzten ihre Beschwörungen fort, zu tief in Trance, um etwas

zu fühlen oder zu reagieren. Mylneh bewegte sich nicht, starrte Tarbos einfach nur an, zutiefst erschreckt.

– *Wie sehr er sich verändert hat...*

Sie fühlte, wie die Kraft in ihr wuchs. Tarbos stand vor ihr, sein Gesicht eine Maske aus Haß und Wut. Er hob das Schwert. Mylneh fühlte, wie die Kraft in ihr einen Höhepunkt erreichte und hob den Amberstar. Ihre Augen immer noch in Verwunderung weit aufgerissen drückte sie das Juwel gegen Tarbos' Brust. Dann kam die Energie aus ihr frei, floß durch sie zu Tarbos.

Tarbos sah auf seine Brust hinab, sah, wie unter dem Glühen des Amberstar seine Rüstung schmolz. Dann brannte sein Hemd weg und das Juwel berührte sein Fleisch. Sein Schrei ließ den Turm erzittern. Er versuchte, die Arme zu bewegen, Mylneh mit Magie zu vernichten, doch all seine Kraft hatte ihn verlassen. Langsam sank der Amberstar tiefer in ihn hinein, er fühlte, wie er ein Loch durch ihn hindurchbrannte. Das Sein Tarbos' ver-

suchte verzweifelt zu fliehen, doch es war aufgespießt wie ein Insekt. Hilflos mußte er miterleben, wie sein Körper von innen her ausgebrannt wurde. Dann begann eine Kraft an seinem Geist zu zerren. Er wurde aus seinem Körper gerissen, sah ihn einen Augenblick im magischen Feuer brennen, Mylneh mit fassungslos geweiteten Augen davor. Höher und höher wurde er gezogen, schneller und schneller, als wenn er aufwärts fiele. Dann begriff er, wo er hingebracht wurde.

– *Der dritte Mond!*

Tief in das kalte Felsenherz des dritten Mondes von Lyramion wurde er geschlagen.

Nachdem Tarbos verbannt war, schlossen sich die Tore des dämonischen Reiches, die Dämonen mußten die Welt der Lebenden verlassen. Die Körper der Untoten fielen leblos zu Boden. Das Land um Godsbane sah aus, als wenn dort eine Schlacht stattgefunden habe – vor mehr als hundert Jahren, und nicht vor erst wenigen Augenblicken...

Verwirrt starrte Mylneh den Amberstar in ihren Händen und das Häufchen Asche zu ihren Füßen an. Mandek trat auf sie zu und nahm das Juwel vorsichtig an sich. "Komm, Mylneh, wir müssen jetzt gehen."

Er nahm ihre Hand und führte sie aus dem Zimmer, gefolgt von den anderen Magiern. Sie zeigte keine Reaktion, als sie an den Leichen vorbeikamen, den alten und den frischen. Die Magier am Ende der Prozession schlossen die Tore und legten mächtige Siegel darauf. Mandek nahm den Amberstar und drückte ihn in das Holz, wo er einen tiefen Abdruck hinterließ. Die Spalte zwischen den Tor-Flügeln verschwand und um den Amberstar herum verwandelte sich das Holz in etwas anderes, etwas Härteres, Glatteres. Der Härtungsprozeß ging weiter, griff vom Holz der Tür auf den Stein der Mauern über, bis ganz Godsbane in etwas Neues verwandelt war, härter als Stein.

Epilog

Es gab nur einen Weg, Tarbos aus seinem Gefängnis im Herzen des dritten Mondes von Lyramion zu befreien, einen Gegenspruch, der in Godsbane gebraut werden mußte. Deshalb hatten die zwölf Magier das schwere Siegel auf die Burg gelegt, damit kein Wesen diesen Gegenspruch je sprechen könne. Nur mit dem Amberstar konnte das Siegel erbrochen werden, doch das Juwel war in dreizehn Teile zerbrochen worden. Jeder der Zwölf bewachte eines der Stücke, Mylneh jedoch das dreizehnte, das Herzstück.

Und um jeden daran zu hindern, Godsbane zu nahe zu kommen, wurde die Gilde der Paladine gegründet, deren Mitglieder schworen, die Tore Godsbanes bis in alle Ewigkeit zu bewachen.

Der Wiederaufbau nach den unheiligen Zerstörungen durch Tarbos' konnte beginnen.

Marmion

Dies ist die Geschichte von dem, was tausend Jahre später geschah:

Eines Nachts fühlte ein dunkler Magier mit Namen Marmion, wie ihn etwas während des Studiums eines alten, dunklen Spruchbandes am Geist zupfte. Überrascht runzelte er die Stirn und ging in magische Trance. Langsam sank er durch das dämonische Reich, wo er alsbald von einem Lord-Dämon angesprochen wurde: "Ich grüße dich, Marmion." – "W– woher wißt Ihr meinen Namen?" – "Ich weiß vieles. Ich bin Bralkur, König der Hölle. Ich will einen Pakt mit dir schließen."

"Einen Pakt? Niemals! Ihr seit ein teuflischer Lügner," antwortete Marmion. Doch er war sich nicht sicher.

– *Er muß meine wahre Macht erkannt haben.*

Bralkur lächelte. "Wie recht du hast. Ich bin sicher, daß dich die Art der Macht interessiert, die ich dir anbiete." Marmion wand sich unter der Aura

des Lord-Dämon. Langsam erkannte er, was er mit der Macht, die Bralkur ihm anbot, zu tun in der Lage wäre. Ein verschlagenes Lächeln stahl sich auf seine Lippen.

"Nun denn... Was für eine Art Pakt?"

Bralkur lachte in sich hinein.

– *Die Mächtigsten sind immer am einfachsten zu verführen.*

Nur bei einem hatte das nicht gestimmt.

– *Ich werde deinem Sohn helfen, Thornahuun.*

Sir Marillion stand auf der Brüstung des kleinen Turmes, der die uralte Burg Godsbane bewachte, in düstere Gedanken über das Gespräch mit seinen Kameraden, den anderen Paladinen, versunken. Sie meinten, Lord Tarbos würde nach mehr als tausend Jahren nicht zurückkehren und sie seien Dummköpfe, die alte Burg zu bewachen. Einige behaupteten sogar,

Lord Tarbos sei nur die Figur eines Mythos, der Schwarze Mann, mit dem Kinder erschreckt werden.

Doch er glaubte an die Geschichte, daß die Gefahr noch immer nicht endgültig gebannt war. Und darum wachte er voll Umsicht, während seine Kameraden im Wachzimmer schliefen.

Eine laute Explosion ließ ihn aufschrecken. Er schaute über die Brüstung und sah Rauch und Feuer am Tor des Turmes. Hastig lief er die Treppen hinab, sah wie jene, die durch den Knall erwacht waren, die anderen weckten. Als er die Eingangshalle erreichte, fand er sich in einem Kampf, doch nur ein Mann in einer schwarzen Robe hatte angegriffen.

Marmion stand vor den verblüfften Paladinen und grinste.

– Dummköpfe. Schon bald werdet ihr unter der Macht eines schwarzen Magiers vergehen.

Eine trockene Stimme in seinem Kopf fügte hinzu:

– *Besonders, wenn sie von einem König der Hölle unterstützt wird.*

Marmion runzelte die Stirn und hob seine Hände. Magische Pfeile schossen unter die Paladine.

Sir Marillion sah die erste Reihe der Paladine fallen, ehe er die glühenden Pfeile sah, die aus den Händen des Magiers sprangen. Wut kam in ihm auf.

– *Ich hab es euch gesagt. Die Gefahr ist noch nicht gebannt.*

Er zog sein Schwert und griff den Magier von der Seite an. Im Augenwinkel sah er, wie seine Kameraden von den blitzenden Pfeilen hingeschlachtet wurden. Das Schwert hochreißend stieß er seinen Kampfschrei aus und griff den Magier an. Verwundert sah der den unerwarteten Angreifer an. Schneller als der Blitz riß der Magier seine Hand hoch und warf Feuer nach Marillion, der fühlte, wie sein Körper in der Energie verging, wie sein

Fleisch verbrannte, wie seine Knochen verkohlten und zu Staub zerfielen. All dies fühlte er. Er war im Feuer des Magiers gefangen, selbst als sein Körper zu Asche verbrannt war.

Marmion lächelte und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Alle Paladine waren tot. Auch dieser letzte.

– *Nun gut, wie kommen wir hinein? Uns fehlt der Amberstar.*

– *Kein Problem*

Bralkur ließ eine glühende Scheibe vor den Toren Godsbanes entstehen. Marmion war verwirrt.

– *Was ist das? – Ein Sprungfeld durch das Große Siegel, direkt in die Burg.*

Marmion wurde sehr ruhig, als er begriff, welche Kräfte für einen solchen Spruch nötig waren. Dann schritt er durch die Scheibe. Er würde das Ritu-

al ausführen, das Tarbos befreien sollte. Dafür sollte er die größten Kräfte bekommen. So hatte Bralkur gesprochen.

Ende und Anfang

Nur eine Gruppe mutiger Abenteurer kann Marmion aufhalten. Und er muß aufgehalten werden, denn seine Kräfte reichen aus, das Ritual durchzuführen, das Tarbos nach Lyramion zurückbringen wird.

Um Marmions Vorhaben zu verhindern, müßt Ihr Godsbane betreten. Bralkurs Sprungfeld führte durch das dämonische Reich, doch für Euch existiert dieser Weg nicht mehr.

Ihr müßt also die dreizehn Teile des Juwels Amberstar finden. Einige sind verloren gegangen, andere werden immer noch bewahrt. Ihr werdet überall in Lyramion Hinweise finden. Wenn Ihr die Einzelteile gefunden habt,

müßt Ihr den Amberstar wieder zusammensetzen. An einem bestimmten Ort! Doch keiner kennt ihn...

Nun nehmt meinen Segen und geht. Wisset, daß ich Euch helfen werde, wenn Ihr mich wirklich braucht.

Das Glück sei mit Euch!

Shandra

Ohne den Einsatz der folgenden Helden wäre dieses Projekt nicht zustande gekommen:

Idee & Entwurf: Karsten Köper
Programmierung: Jurie Horneman
Ergänzende Programmierung: Michael Bittner
Graphik: Monika Krawinkel
Ergänzende Graphik: Erik Simon, Günter Schmitz & Henk Nieborg
Sound und Musik: Jochen (Zzzz) Hippel
Novelle: Jurie Horneman
Handbuch & Übersetzung der Novelle: Harald Uenzelmann
Layout & Satz: Jürgen Mayr
Verpackungs-Illustration: Dieter Rottermund
Entwurf der Weltkarte: Richard Karsmakers
Weltkarte und Handbuch-Illustration: Michael Hellmich
Text-Redaktion: Arnd Kösling
Tester: Volker Dieffenbach, Chi-Wai Cheung, José Jurado, Arnd Kösling, Erwin Kloibhöfer
& sonstige Feen und Kobolde
RPG-Entwicklungs-System V1.0: Karsten Köper
Produktion: Erik (Bum-Bum) Simon
Amiga-Konvertierung: Udo Fischer
MS-DOS-Konvertierung: Frank Ußner & Gino Fehr